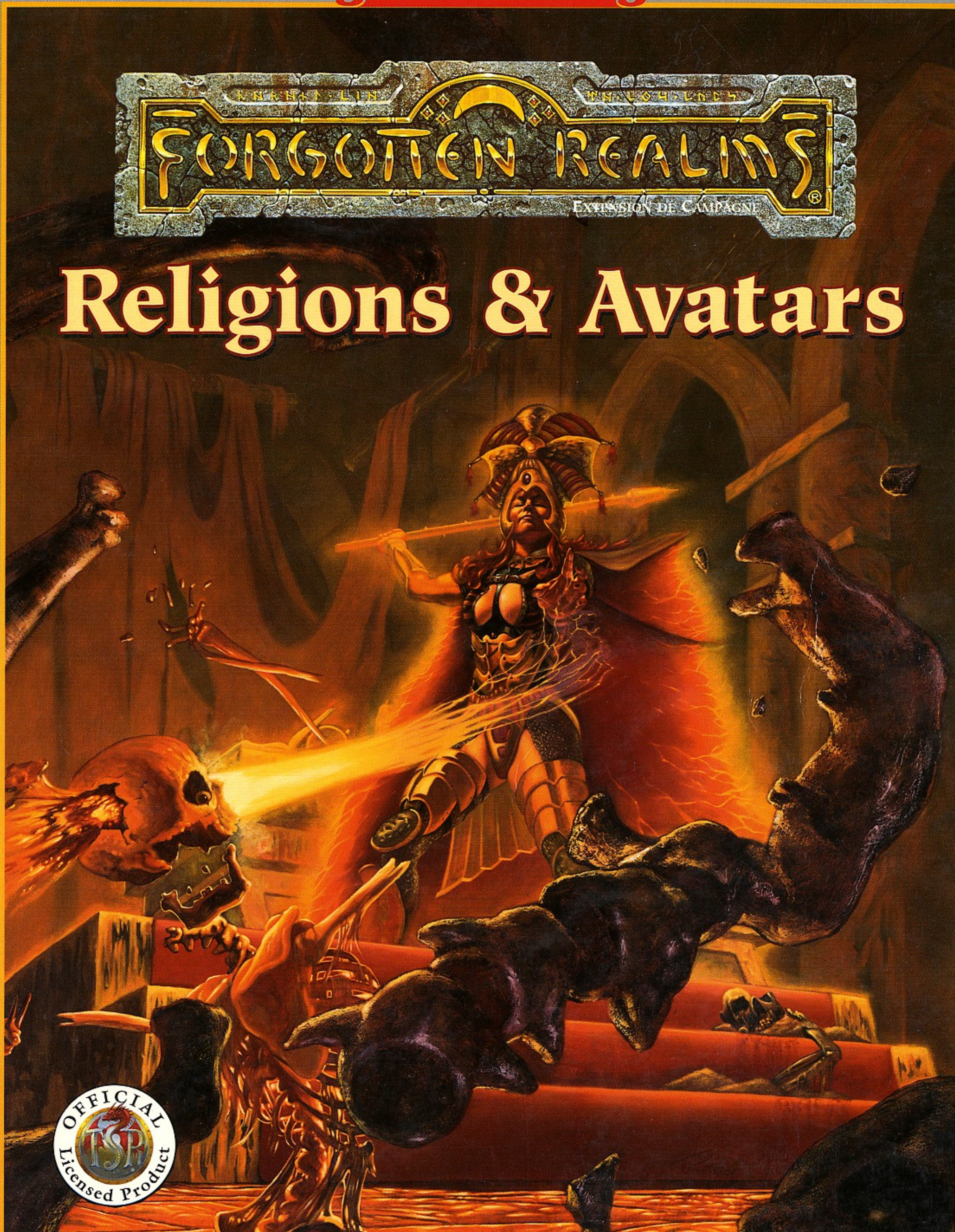
Advanced Dungeons & Dragons® F9516



RELIGIONS & AVATARS

par Julia Martin et Eric L. Boyd

Table des matières

Crédits

Conception : Julia Martin et Éric L. Boyd
Développement : Ed Greenwood, L. Richard Baker III et David Wise
Avec l'aide de : Kate Grubb
Coordination du projet : Thomas M. Reid
Illustration de couverture : Alan Pollack
Nouvelles illustrations de prêtres en couleur : Victoria Lisi
Anciennes illustrations de prêtres en couleur : Ned Dameron
Illustrations intérieures : Earl Geier
Nouveaux symboles divins : Earl Geier
Anciens symboles divins : Paula M. Holz
Cartographie couleur : Dennis Kauth
Conception graphique : Dee Barnett
Conception artistique : Red Hughes
Composition : Tracey L. Isler
Production : Shan Ren et Terry Craig

Édition française

Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Henri Balczesak et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : Faiths & Avatars

Un grand merci à Ed Greenwood, Eric L. Boyd, Brion Babula et Robert H. Nichols pour leur relecture de ce manuscrit.

Pour Lion-de-Lune, qui a su se montrer si patient.

Dépôt légal Septembre 1999 - ISBN : 2-7408-0212-9 F 9516

U.S., CANADA, ASIA PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Venez nous rejoindre sur le web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

LES PUISSANCES DES ROYAUMES

Dans les Royaumes Oubliés, dieux et déesses reçoivent fréquemment le nom de *puissances*, et cet usage a été conservé pour *Religions et avatars*. Le *Guide des Royaumes Oubliés*® les classifie en huit catégories différentes; il s'agit des puissances majeures, intermédiaires, mineures, mortes, non humaines et étrangères, auxquelles s'ajoutent également les quasi-puissances et les sur-puissances. Dans un désir de simplification, la famille des quasi-puissances a disparu dans *Religions et avatars*, et tous ses représentants ont été répartis, au cas par cas, dans la catégorie des puissances majeures, intermédiaires ou mineures, ou encore des demi-puissances (le rôle de ces dernières est décrit dans les pages qui suivent, même si, absentes de cet ouvrage, elles sont en fait détaillées dans un autre supplément). Les puissances mortes sont également cataloguées en fonction de leur statut d'antan. La fonction de l'unique sur-puissance des Royaumes, Ao, est évoquée dans cette introduction, et le dieu est par la suite décrit au même titre que les autres divinités.

Les puissances non humaines des Royaumes (c'est-à-dire les dieux des elfes, nains, gnomes, petites-gens, drows, orques et autres races humanoïdes) ne sont pas décrites dans *Religions et avatars*. Pour de plus amples informations sur ces divinités et leurs prêtres spécialisés, référez-vous à *Mythologie des monstres*, *le Monde des elfes noirs*, *Dwarves' Deep*, *les Elfes de l'Éternelle Rencontre*, *Giantcraft*, le *Draconomicon* et les autres produits de la gamme des ROYAUMES OUBLIÉS, ainsi que ceux de la gamme PLANESCAPE® qui détaillent les divers plans d'existence d'AD&D® (les suppléments à paraître de la gamme *Religions et avatars* les détailleront intégralement).

Les puissances étrangères constituent un problème, en ce sens que tous les dieux actuels de Féerûne en faisaient autrefois partie. Originaires d'autres dimensions, ils sont arrivés dans les Royaumes au fil des millénaires. Les dieux détaillés dans ce supplément sont exclusivement ceux que l'on vénère à Féerûne, région d'Abeir-Toril qui regroupe toutes les terres incluses entre l'Éternelle Rencontre au nord-ouest, la jungle de Chult au sud-ouest, le Sud Étincelant et le Grand Glacier au nord. Ses voisins directs sont Kara-Tur à l'est et Zakhara au sud-est. Les panthéons de Maztica, Kara-Tur et Zakhara ne sont pas évoqués dans cet ouvrage, pas plus que ceux de Chult ou de la Mulhorande (en effet, même si ces contrées font théoriquement partie de Féerûne, leurs panthéons sont si différents de ceux du reste des Royaumes qu'ils ont été laissés de côté en prévision d'autres suppléments de cette gamme).

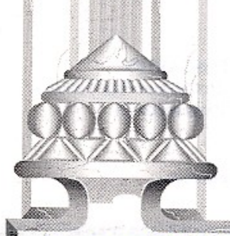
Le culte divin dans les Royaumes

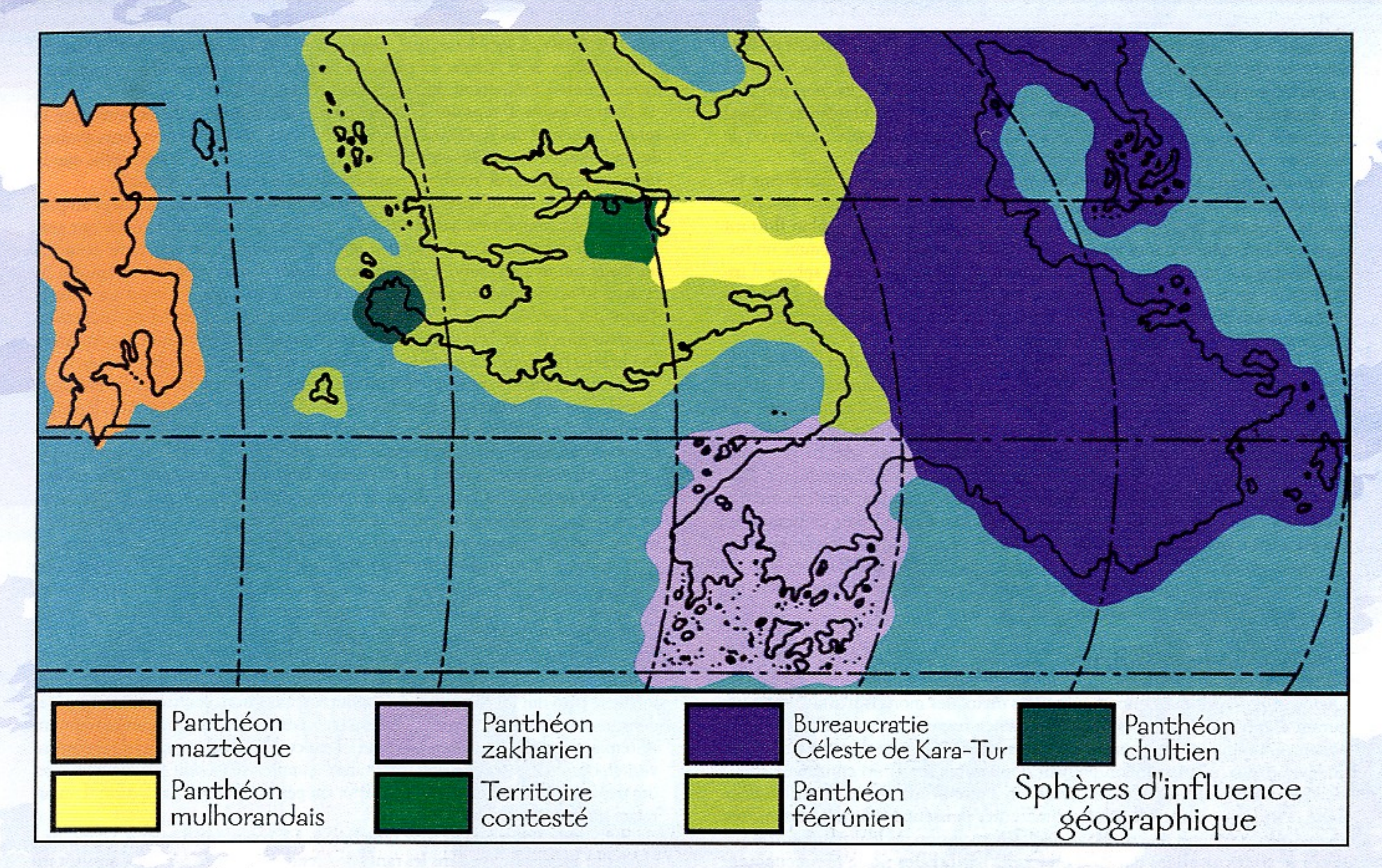
Les religions des Royaumes Oubliés sont polythéistes. C'est un concept que la plupart des joueurs de jeux de rôle ont du mal à comprendre, car la plupart des religions occidentales actuelles sont monothéistes. Dans le cas d'un culte polythéiste, on vénère plusieurs dieux, lesquels font généralement partie du même *panthéon* (terme signifiant "tous les dieux d'un peuple"). Dans les Royaumes, la religion de la Mulhorande est centrée sur des divinités qui, toutes, font partie de la même famille. Ce n'est pas le cas dans le reste de Féerûne, où il n'existe aucun lien du sang entre les divers dieux du panthéon. À Chult, on ne vénère que deux "vrais" dieux, ainsi que toute une série d'esprits ancestraux, animaliers ou liés à divers sites; on éprouve également un grand respect pour les forces de la nature. Dans les Terres Étincelantes du sud (Durpar, Var la Dorée et Estagond), on considère que tout est lié à l'esprit créateur, l'Adama, ou l'Unique. Tous les dieux des Royaumes y sont considérés comme différents aspects de cette entité suprême, ce qui explique que les peuples du Sud Étincelant sont parmi les plus tolérants des Royaumes en matière de religion; tous les dieux du panthéon féerûnien y sont vénérés (pour ce qui est du découpage "administratif" au niveau divin, les Terres Étincelantes font bien partie de la sphère d'influence des puissances des Royaumes). Toutes ces religions sont bâties autour de plusieurs dieux, mais aussi, parfois, de plusieurs panthéons. C'est ainsi que vont les choses dans les Royaumes Oubliés.

Il est donc ridicule de penser qu'un dieu du panthéon féerûnien risque de s'emporter si l'un de ses fidèles vénère également l'un de ses "rivaux". Ce qui compte, pour chaque puissance, ce n'est pas le fait de savoir si ses adorateurs prient aussi d'autres dieux (ce qui est quasi-systématique dans le monde d'Abeir-Toril), mais plutôt de savoir qui sont les autres divinités que le fidèle estime, et quelles sont celles qui ont le plus d'importance pour lui. Certains panthéons tolèrent même que leurs adorateurs vénèrent les dieux d'autres panthéons.

Il faut également cesser de penser que, pour prier, les humains se rendent toujours au même temple (sauf dans des cas très particuliers). Les habitants des Royaumes se rendent fréquemment dans de multiples lieux de culte et ils vénèrent les puissances en les adorant ou en les apaisant. Lorsqu'un individu recherche la connaissance ou est chanteur (ou barde), il est logique qu'il prie Oghma. Mais, dans le même temps, si notre homme a l'intention d'effectuer un périple dangereux au cœur de l'hiver, il est logique qu'il fasse des offrandes à Aurile et Umberlie pour les apaiser et demander que son voyage se passe bien.

La plupart des gens vénèrent couramment plusieurs dieux et ne viennent prier les divinités déplaisantes que lorsqu'ils se préparent à entrer dans leur sphère d'influence. La plupart des habitants des Royaumes finissent également par choisir une puissance qu'ils préfèrent aux autres et par l'élever au rang de dieu protecteur. C'est le dieu protecteur de l'individu qui ira chercher l'âme du fidèle dans la Plaine Fugace (le lieu où tous les esprits se rendent après la mort du corps pour la conduire jusqu'à son plan). Ceux qui se profèrent athées ou ne vénèrent que du bout des lèvres sont connus sous le nom de Sans-Foi après leur mort. Ils sont condamnés





à s'intégrer aux murailles vivantes qui entourent la Cité des Conflits (que Kelemvor, nouveaux seigneurs des morts, pourrait bientôt rebaptiser), capitale du royaume d'Oïnos, dans la Gaste Grise, et à y rester jusqu'à ce que dissolution s'ensuive. C'est le lichen verdâtre et surnaturel qui sert de ciment à la structure qui les détruit peu à peu. Les Perfides, c'est-à-dire ceux qui ont trahi leur confession, sont voués à une éternité de châtiment dans la Cité des Conflits, après que Kelemvor aura statué sur leur cas du haut de son Palais de Cristal (le château qu'il occupe dans sa capitale).

Certains Féerûniens préfèrent se consacrer à un seul et unique dieu. La plupart du temps, il s'agit de prêtres, bien que certains appartiennent à d'autres classes de personnages, comme les paladins ou les mages. Eux se doivent d'être loyaux envers leur dieu, bien qu'ils puissent tout à fait respecter les membres des autres clergés dont la divinité est alliée à la leur.

Culte et puissance divine

Les dieux du monde des ROYAUMES OUBLIÉS sont divisés en quatre catégories : puissances majeures, intermédiaires ou mineures et demi-puissances. Le rang (et la puissance relative) de chacune est déterminé par le nombre de ses fidèles. Lorsque personne ne les vénère, les dieux déclinent : ils perdent leur statut et leurs pouvoirs, pour finir par périr.

Personne ne sait exactement combien il faut de fidèles pour qu'une divinité disparaisse (ou, au contraire, s'élève au rang supérieur). Il est évident qu'Ao a mis au point une formule divine permettant d'établir les capacités de chacun, mais les dieux eux-mêmes ignorent quelle peut bien être sa teneur. Quoi qu'il en soit, le processus d'ascension et de déchéance des puissances fonctionne de manière automatique. Il prend en compte les prières des fidèles qui ne vénèrent qu'un seul dieu, mais aussi celles des occasionnels, qui font des offrandes à un dieu ou un autre en fonction de leur besoin du moment. Il n'est pas impossible qu'il soit également influencé par les artefacts et cérémonies d'importance (comme celle qui a permis à Iyachtu Xvim de passer soudainement du rang de demi-puissance à celui de puissance mineure), mais ces événements erratiques doivent par la suite être confirmés par un culte stable et à long terme, sans quoi le dieu nouvellement promu dépérit en quelques années, voire quelques mois. Ce processus est totalement incompréhensible pour les mortels et, même si certaines divinités pensent savoir comment il fonctionne, elles ignorent comment exploiter ses éventuelles failles.

Compte tenu du nombre de puissances présentes sur l'échiquier, les érudits se sont parfois demandés pourquoi les dieux les plus puissants ne se débarrassaient pas de la concurrence en tuant ceux qui sont plus faibles qu'eux, mais aussi pourquoi certaines puissances acceptaient d'en servir d'autres. Prêtres et moines tournés vers la philosophie ont élaboré une théorie qui explique ce point. Selon eux, les dieux plus faibles servent parfois ceux qui sont plus puissants qu'eux en échange de leur protection. En contrepartie, les dieux "vassaux" aident à accomplir les objectifs de leur protecteur. Bien souvent, le prix à payer est effroyablement élevé pour la divinité soumise, surtout chez les puissances maléfiques. Il est ainsi possible que l'accord passé oblige les dieux plus faibles à faire don d'une partie de leurs pouvoirs à leur maître, à moins que ce dernier ne les menace de les détruire s'ils n'acceptent pas de le servir. Si cette théorie s'avère un jour fondée, elle expliquerait pourquoi les puissances dont les sphères d'influence se recoupent fonctionnent généralement selon un arrangement de ce type. On peut en effet supposer que, même divine, l'énergie doit être de nature similaire pour se transmettre d'un dieu à l'autre. Dans ce cas, les diverses hiérarchies connues (les Dieux de la Fureur, chez qui Talos dirige Aurile, Malar et Umberlie, ceux de la nature, qui voient Sylvanus dominer Eldath et Maïlikki, ceux de la justice et du devoir, Tyr commandant Ilmater et Torm, mais aussi ceux de la connaissance, chez qui Oghma régente Dénéïr, Llira et Milil), toutes ces hiérarchies apparaissent comme extrêmement pragmatiques et peu bienveillantes lorsqu'on les analyse à la lumière de cette théorie. On peut raisonnablement supposer que le caractère bénéfique ou extorsionniste d'une telle relation est déterminé par la nature des puissances impliquées.

Sphères d'influence géographique

Les dieux d'Abeir-Toril ont partagé le monde mortel en plusieurs sphères d'influence géographique, qu'ils se sont ensuite réparties. Les divers panthéons règnent ainsi sur diverses sphères. Comme le montre la carte, le panthéon maztèque dirige Maztica, le panthéon zakharien est responsable de Zakhara, la Bureaucratie Céleste gouverne Kara-Tur, le panthéon féerûnien s'est imposé à la majorité des Royaumes Oubliés et le panthéon chultien dirige Chult. Pour sa part, le panthéon mulhorandais domine la Mulhorande et le Murghom, tout en se partageant équitablement Unther (le pays qui a connu le plus de bouleversements divins ces dernières années), Chessenta et le désert du Raurin avec les dieux de Féerûne.

Un panthéon bénéficie du pouvoir absolu au sein de sa sphère d'influence (du moins, tant que les puissances extérieures ne viennent pas le défier). Les prêtres des autres dieux peuvent pénétrer sur son territoire, recevoir leurs sorts

normalement et agir comme bon leur semble, à moins qu'ils n'essayent de fonder un temple, convertir les fidèles du panthéon local ou encore décréter une guerre sainte. Dans ce cas, les puissances réagissent pour défendre leurs intérêts, en chargeant généralement leurs prêtres (et/ou les ordres de chevaliers affiliés) de chasser les impertinents (si les dieux sont d'alignement bon ou neutre) ou de les éliminer (s'ils sont d'alignement mauvais).

Les différends entre panthéons (et même entre membres d'une même famille de dieux) se règlent généralement par une réunion du Cercle des Puissances Majeures, laquelle se tient au Palais de Cynosure, demi-plan flottant dans le Plan Éthéré que tous les dieux des Royaumes considèrent comme un terrain neutre. La souveraineté absolue du panthéon au sein de sa sphère d'influence est un principe fondamental reconnu par tous les dieux de Toril (qui reconnaissent donc aux offensés le droit de se défendre si des agents d'autres puissances viennent empiéter sur leur territoire).

À l'heure actuelle, les panthéons féerûnien et mulhorandais se partagent Unther, Chessenta et le désert du Raurin. Personne ne sait encore laquelle des deux familles de dieux s'imposera en Unther, contrée qui possédait il y a peu encore son propre panthéon. Pour le moment, les rapports restent cordiaux, quoique distants, chacun des deux camps ayant décidé d'attendre de voir comment la situation allait évoluer. Les puissances de la Mulhorande, qui dormaient depuis longtemps à l'intérieur des frontières de leur empire, ont été réveillées par la Guerre des Dieux. Pour la première fois depuis de nombreux siècles, elles essayent de gagner de nouveaux fidèles. Les dieux féerûniens sont les plus actifs en Unther, mais les bases du panthéon mulhorandais sont plus solidement établies, principalement grâce à la déesse Isis, qu'Unther a vénérée des siècles durant sous sa fausse identité d'Ishtar.

Immigrants divins

Quand Abeir-Toril était encore jeune, les dieux des mortels n'attachaient pas autant d'importance à leur sphère d'influence respective, vu que leurs fidèles étaient suffisamment peu nombreux pour ne jamais risquer de rencontrer ceux de leurs rivaux. Un panthéon pouvait donc s'approprier un continent entier sans craindre que son règne soit remis en cause avant plusieurs millénaires. Telle était la situation lorsque de nombreuses puissances (dont certaines, natives d'autres sphères de cristal, avaient fait sécession de leur panthéon d'origine) se sont installées dans les cieux de Toril. Elles ne se préoccupaient aucunement de celles qui avaient le même rôle qu'elles sur le continent voisin.

Et puis, au fil du temps, les diverses migrations qui se sont produites à la surface de Toril ont provoqué un grand brassage de fidèles, avec pour conséquence que les divers panthéons ont eu peur de voir leur pouvoir s'effriter. C'est pour cette raison qu'ils se sont mis d'accord quant à la délimitation des sphères d'influence géographique évoquées ci-dessus. Même si les responsabilités de plusieurs puissances se recoupaient parfois au sein d'une même sphère d'influence géographique, une seule d'entre elles pouvait dépasser le rang de demi-dieu.

Lorsque des mortels arrivaient en masse d'une autre sphère de cristal (le plus souvent, au travers d'un *portail*), ils continuaient de vénérer leurs anciens dieux. Si la sphère d'influence géographique dans laquelle ils débarquaient avait des puissances similaires à leur proposer, deux choses pouvaient se produire : soit les immigrants se convertissaient au culte du dieu installé, soit le leur les suivait pour s'emparer de la sphère d'influence de son rival. Dans le premier des deux cas, la puissance informait ses nouveaux fidèles des éventuelles modifications à apporter à leur accoutrement et à leurs rituels (voire à leur comportement et à leur manière d'appréhender les dieux). Dans le second, une terrible bataille s'ensuivait, qui ne pouvait s'achever que par la défaite de l'un des deux belligérants (elle était bien souvent aussi rapide que spectaculaire, mais il arrivait qu'elle se prolonge des années durant si les deux dieux étaient des spécialistes de l'intrigue et de la manipulation). Le perdant était, soit chassé des royaumes, soit rabaissé au rang de demi-puissance. Mais il se pouvait également que la sphère d'influence personnelle du dieu des immigrants (c'est-à-dire les émotions, idées ou aspects de la vie qu'il incarne) ne soit pas représentée sur le territoire où ces derniers arrivaient. Dans ce cas, il avait la possibilité de les suivre sans la moindre contestation du panthéon local (et, la plupart du temps, il en profitait). Le panthéon féerûnien a ainsi incorporé de nombreux nouveaux venus, en réponse aux multiples migrations qui se sont produites depuis ses origines.

La naissance des puissances

Les dieux peuvent voir le jour de plusieurs manières. Dans les Royaumes, on décrit généralement les nouveaux venus comme les enfants des divinités existantes, mais c'est plus par souci de simplification que parce qu'il s'agit de la réalité. Depuis que les mortels existent, aucun dieu n'aurait en effet donné naissance à un autre, du moins de manière directe (même si la déesse Tyche s'est divisée en deux entités différentes, Tymora et Beshaba, cas qui n'est d'ailleurs pas sans précédent ; il semblerait que, lorsque c'est nécessaire, les puissances soient ainsi capables de se scinder en plusieurs parties, l'une d'entre elles - au moins - devenant alors totalement différente de son "parent").

Bien avant le Temps des Troubles, Ao a créé plusieurs dieux, ainsi que la sphère de cristal des Royaumes Oubliés. Il a toutefois laissé ses enfants évoluer des millénaires durant sans jamais intervenir, jusqu'à ce qu'il juge enfin que le moment était venu de rétablir l'équilibre (d'où la Crise des Avatars).

Au cours de ces millénaires de liberté, les puissances se sont scindées en plusieurs parties, ont donné naissance à d'autres dieux, se sont entretuées, ont permis à de nombreux mortels de venir gonfler leurs rangs divins et ont accueilli les dieux qui avaient suivi les immigrants natifs d'autres sphères de cristal. Ils étaient libres de proliférer et de s'autodétruire à leur gré. Ce n'est qu'après le Temps des Troubles qu'Ao a décidé de s'impliquer activement dans la création des nouveaux dieux, la résurrection de ceux qui avaient été tués et l'acceptation (ou le rejet) de ceux qui souhaitaient émigrer en direction des Royaumes.

Lorsqu'un mortel tente de devenir dieu, grâce à un artefact ou à de puissants rituels, pour se voir opposer un refus (un "non" tacite de la part d'Ao), il est généralement transformé en liche ou autre mort-vivant, quand il n'est pas purement et simplement détruit. Lorsque la candidature du mortel est soutenue par un dieu en exercice, un refus a des conséquences moins drastiques : le postulant conserve bien souvent la vie, ce qui lui permet de réfléchir au pourquoi de la décision d'Ao, et éventuellement de tenter une nouvelle fois sa chance. Sinon, il meurt aussitôt, mais pour partir dans les Plans Extérieurs et, là, devenir un puissant serviteur du dieu qui l'a soutenu. Ao n'est jamais tenu de justifier ses choix.

En termes de jeu, un mortel tentant d'accéder au rang de divinité dans les Royaumes Oubliés doit avoir au minimum atteint le 25ème niveau. L'une de ses caractéristiques doit également être au moins égale à 21, et une autre à 19. S'il remplit ces critères, il doit passer énormément de temps en recherches afin de déterminer la meilleure manière de procéder, après quoi il lui faut établir lui-même le plan qui lui permettra de réaliser son ambition, et affronter de terribles dangers pour le mener à bien. Deux des trois points suivants (au moins) doivent systématiquement être inclus au plan : l'exécution d'un rituel ou d'un sort inventé pour l'occasion et d'une très grande complexité (il doit également exiger des dépenses phénoménales et présenter un péril certain), l'utilisation d'un artefact ou le soutien d'un dieu.

Si toutes ces conditions sont remplies, le MD peut décider qu'Ao consent à accueillir le personnage dans les rangs des demi-puissances. L'élu est aussitôt incorporé au panthéon local. S'il s'agissait d'un PJ, *il disparaît définitivement de la campagne* pour ne plus être considéré que comme un demi-dieu.

La mort des puissances

Les dieux aussi peuvent mourir et l'on ne compte plus ceux qui ont disparu depuis que les Royaumes existent. Certains d'entre eux sont même revenus à la vie par la suite. Mais qu'est-ce qui peut bien causer la mort d'un dieu ?

Lieu de destruction : Si l'on excepte les conditions très particulières (comme celles qui ont régné durant le Temps des Troubles) et l'utilisation de certains artefacts, un dieu ne peut normalement être détruit que dans son plan natal ou, tout du moins, dans les Plans Extérieurs. C'est pour cette raison qu'il est extrêmement difficile de les détruire, car ils sont beaucoup plus puissants sur leur plan natal, lieu qui est également gardé par de nombreux serviteurs d'une fidélité à toute épreuve, et dans lequel sont entreposés tous les objets qu'ils ont pu créer ou amasser au cours de leur longue existence.

Le dieu est tué par l'un de ses semblables : En exceptant une fois encore les conditions telles que la Crise des Avatars, seule une puissance majeure peut en tuer une autre. Dans les rangs inférieurs, il existe une plus grande flexibilité mais, pour peu qu'ils affectent suffisamment de temps et de ressources à cette tâche, la plupart des dieux peuvent détruire en combat singulier ceux qui sont moins puissants qu'eux (c'est-à-dire, qui appartiennent à une catégorie plus faible) et ceux qui sont de même puissance (autrement dit, qui appartiennent au même groupe), pour peu qu'ils disposent de l'aide d'autres dieux, de mortels de haut niveau, de sorts ou rituels conçus pour l'occasion, et/ou d'artefacts. Bien évidemment, la plupart des puissances sont alliées avec plusieurs de leurs semblables, qu'elles n'hésitent pas à appeler au secours si elles se sentent menacées. De plus, elles peuvent volontairement céder tout ou partie de leur sphère d'influence à d'autres pour éviter d'être détruites. C'est ainsi que s'explique la survie de plusieurs dieux qui se sont affrontés pour prendre le contrôle de la même sphère d'influence (comme c'est, par exemple, arrivé à Garagos et Tempus).

Le dieu est tué par un mortel : En temps normal, les mortels peuvent juste espérer détruire des demi-puissances. Dans les Royaumes Oubliés, ces dernières sont en effet assez vulnérables car, dans la plupart des cas, leur plan d'origine n'est autre que le Plan Primaire et leur domaine est intimement lié à Abeir-Toril. C'est pour cette raison qu'elles constituent des cibles beaucoup plus faciles que leurs supérieures. Il est en effet bien plus aisé d'atteindre l'essence d'un demi-dieu que celle d'une divinité vivant dans un Plan Extérieur.

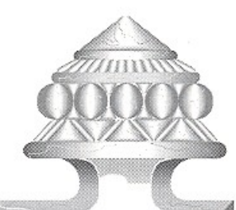
Prêtre d'Amaunator

Prêtre d'Azouth

Prêtresse d'Aurile

Prêtre de Kossuth

Ministre du culte d'Ao



Prêtresse d'Akadie

Prêtre de Heaum

Prêtresse de Beshaba

Prêtre de Bhaal

Prêtresse d'Eldath



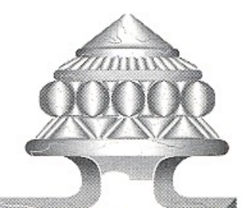
Prêtre d'Ibrandul

Prêtre de Moander

Prêtre d'Ilmater

Prêtre de Kelemvor

Prêtre d'Istishia



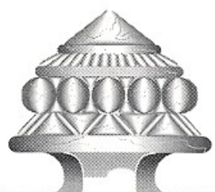
Prêtresse d'Oghma

Prêtre de Lliira

Prêtresse de Maïlikki

Prêtresse de Iyachtu Xvim

Prêtre de Shaundakul




Prêtre de
Tymora
Prêtresse d'Umberlie
Prêtresse de Tyr
Prêtresse de
Shar
Prêtresse de Séluné


Prêtresse de Milil
Prêtre de
Déneïr
Prêtresse de Lathandre
Prêtresse de Sunie
Prêtre de Torm
Prêtre de
Chauntéa


Prêtresse de Mask
Prêtre de
Cyric
Prêtresse de Talona
Prêtre de
Talos
Prêtresse de
Loviatar
Prêtre de
Malar


Prêtre de Tempus
Prêtresse de Mystra
Prêtresse de Leira
Prêtre de Waukyne
Prêtre de Gond
Prêtresse de Sylvanus


Prêtre de Myrkul
Prêtre de Baine
Prêtre nain de Clangeddin Barbedargent
Prêtre de Grumbar
Prêtresse elfe de Corellon Larethian
Chef du culte du tyrannœil (chaman)

Les demi-dieux ne peuvent utiliser qu'un seul avatar à la fois, et il leur faut une année entière pour en créer un autre. Pour en tuer un, il suffit donc de vaincre un seul avatar, ce qui n'est pas le cas des autres dieux.

Les mortels doivent ensuite les forcer à les affronter en face, ce qui est bien souvent extrêmement difficile (leur cible se doute forcément de leurs intentions, puisqu'ils ont déjà détruit son avatar). Pour qu'un demi-dieu se manifeste dans ces conditions, il faut souvent avoir recours à la ruse ou encore à l'aide d'un dieu, à l'utilisation d'un artefact ou à de longues recherches permettant de déterminer son point faible.

Lorsque les circonstances les obligent à se manifester de la sorte, la plupart des demi-dieux préfèrent s'enfuir. Malheureusement pour eux, ils ne possèdent pas la faculté innée de se déplacer entre les plans (contrairement aux autres puissances) et ne peuvent y arriver qu'en faisant usage de sorts ou d'objets magiques. Cette difficulté que leur posent les voyages interplanaires explique en partie pourquoi ils s'installent sur le Plan Primaire. Bien évidemment, ils sont extrêmement vulnérables aux sorts ou objets capables de les bloquer sur ce plan, car toute voie de retraite leur est alors coupée. Autrement dit, pour peu qu'il soit suffisamment fort, tant sur le plan physique que magique, qu'il se soit bien préparé, que sa stratégie soit solide, qu'il n'hésite pas à recourir à la ruse et qu'il bénéficie d'un ou deux artefacts utiles pour le combat, un mortel peut *espérer* vaincre un demi-dieu. Et encore…

Le dieu meurt de l'oubli des hommes : Les puissances ne peuvent exister que si leurs fidèles croient en elles. Elles meurent donc lorsqu'elles n'ont plus de fidèles. Il est très difficile de tuer un dieu de cette façon, à tel point que même une puissance majeure aurait du mal à se débarrasser d'un rival de cette manière. Le concept est simple : tous les fidèles du dieu visé doivent mourir rapidement ou, au contraire, cesser de le vénérer si graduellement qu'il ne se rend pas compte que l'on est en train de l'abandonner. Une divinité peut se maintenir au statut de demi-puissance tant qu'il lui reste au moins un fidèle. Et même si elle finit par le perdre, sa mort est lente, car elle continue de se nourrir, aussi longtemps que possible, de l'énergie divine que génère son nom, son association aux principes et idéaux de sa sphère d'influence, et même le respect associé aux mythes et légendes dans lesquels on la mentionne. Tout le temps que dure son agonie, elle déploie tous les efforts possibles et imaginables pour parvenir à ce que quelqu'un (n'importe qui !) recommence à croire en elle. Pour garantir la mort d'un tel dieu, il faudrait vraisemblablement l'enfermer sur son plan d'origine et l'empêcher de communiquer avec les mortels. Alors, oui, il finirait par s'éteindre.

Les puissances existant dans plusieurs sphères à la fois (ou, Tiamat est-elle vraiment morte ?)

Certains dieux des Royaumes Oubliés ont le nom de divinités que l'on associe généralement avec d'autres sphères d'existence. Ils incluent, entre autres, Oghma, Tyr, Maïlikki, Loviatar, Sylvanus et la plus grande partie du panthéon mulhorandais. Comme il est possible de se déplacer entre les diverses sphères de cristal, ces dieux et ceux que l'on connaît ailleurs sous le même nom ne font en effet qu'un. Les puissances sont des êtres qui existent dans plusieurs dimensions à la fois. Leur existence se déroule dans de multiples sphères de cristal et celle des Royaumes Oubliés n'en est qu'une parmi tant d'autres. Elles sont toutefois présentées dans *Religions et avatars* de la manière dont on les connaît sur Abeir-Toril. Dans les autres sphères de cristal, elles sont perçues différemment, en fonction de leurs intérêts locaux et de la nature de chaque univers. Les événements qui se produisent dans une sphère de cristal n'ont aucune incidence sur les autres incarnations de la divinité. Un dieu ne peut être affecté dans toutes les sphères de cristal à la fois que par ce qui se produit dans son plan d'origine (bien souvent, l'un des Plans Extérieurs), et encore n'est-ce pas systématique. S'il meurt dans les Royaumes Oubliés, c'est que ce qui le reliait à cette sphère de cristal a été (volontairement ou non) tranché. Autrement dit, il n'est pas réellement mort mais, pour tous les habitants de Féerûne, c'est tout comme.

De nombreuses rumeurs faisant état de triomphes et de mort de dieux sont arrivées dans les Royaumes, colportées par les équipages des navires doués de facultés de spelljamming et les voyageurs qui empruntent fréquemment les *portails* menant dans d'autres plans ou dans d'autres sphères de cristal. Il est toutefois difficile d'y voir clair au sujet d'une puissance spécifique. En effet, la plupart des dieux utilisent de fausses identités dans les autres univers, ce afin de corrompre les fidèles d'un rival ou de masquer un bouleversement dans l'ordre divin, dont ils craignent qu'il puisse déstabiliser leurs adorateurs. D'autres puissances prennent également le même nom (ou le même avatar, etc.) par le plus grand des hasards, ou tout simplement parce qu'une certaine forme inspire toujours le respect ou la terreur chez les indigènes de telle ou telle sphère de cristal. Ce n'est pas parce qu'une rumeur indique qu'un dieu similaire à l'un de ceux des Royaumes est mort dans un autre univers que le deuxième est affecté. En fait, dans les Royaumes, nombreuses sont les puissances qui se font passer pour ce qu'elles ne sont pas, et il est parfois difficile de démêler le vrai du faux.

Un exemple permettra peut-être de mieux illustrer la question. Dans une lointaine sphère de cristal, une déesse malfaisante qui se manifestait sous la forme d'un dragon chromatique à cinq têtes aurait récemment trouvé la mort. Les habitants de cette sphère l'appelaient Takhisis. Il y a quelques années de cela, dans les Royaumes, un groupe d'aventuriers damariens chevronnés vint à bout d'un terrible dragon à cinq têtes, Tiamat, dans l'un des plans inférieurs. Peut-être s'agissait-il là de la manifestation d'un dieu, ou tout simplement d'une entité extrêmement puissante. En Unther (également dans les Royaumes), la majorité des habitants faisaient, il y a peu encore, partie du Culte de Tiamat. Au cours du Temps des Troubles, l'avatar de Tiamat a été tué par le roi-dieu Gilgheam, qui a lui-même péri peu de temps après.

L'être qui se faisait appeler Takhisis dans cette autre sphère de cristal était peut-être Tiamat, mais ce n'est pas sûr et, de toute manière, sa mort (supposée) dans cet autre univers n'affecte en rien les Royaumes Oubliés. Il existe donc deux possibilités : soit Takhisis est bien Tiamat, auquel cas elle n'est pas morte car elle continue d'exister dans d'autres sphères de cristal, soit elle est bel et bien morte, auquel cas il ne s'agit pas de Tiamat.

De la même manière, la créature tuée dans les plans inférieurs n'était pas forcément un dieu (et, si elle l'était, on peut penser qu'il ne s'agissait que d'un vulgaire avatar, pas du dieu lui-même). Ce qui est sûr, c'est que l'on pensait qu'elle avait été abattue sur son plan d'origine par les héros du Défilé Héliotrope. S'il s'agissait réellement de la vraie forme d'une puissance majeure, les aventuriers n'ont pas pu la tuer, car seule une autre puissance majeure peut accomplir un tel exploit sur le plan natal de l'entité divine. Dans tous les autres cas de figure, le dieu se disperse et se reforme après un temps (si l'on excepte la Crise des Avatars, qui a bouleversé la quasi-totalité des règles en la matière). Donc, soit Tiamat est bien morte, auquel cas il s'agissait juste d'un avatar ou d'une créature extrêmement puissante, soit c'était bien une déesse, auquel cas elle s'est reconstituée après le départ des héros. Et si c'était vraiment une puissance, il est impossible d'établir si c'était bien la même que l'on vénérait il y a peu de temps encore en Unther.

La déesse adulée sous ce nom en Unther a été forcée de se manifester sous forme d'avatar durant le Temps des Troubles, de même que tous ses semblables. Au cours de la Guerre des Dieux, elle a été tuée par Gilgheam, le roi des dieux unthériens, connu pour sa grande jalousie. Au moment de sa mort, son essence divine s'est scindée en trois parties. La première se fondit en Tchazzar, dragon rouge de Chessenta qui tentait de devenir dieu depuis très longtemps. Ayant enfin réalisé son souhait (il devint en effet une demi-puissance), il se sentit obligé de réunir les portions restantes de Tiamat en lui afin d'accroître son pouvoir. À son insu, il ne faisait en fait que recréer un avatar que Tiamat pourrait de nouveau occuper. Lorsqu'il eut tué et dévoré le dernier dragon qui détenait une partie du pouvoir de Tiamat, il fut totalement submergé par la puissance de cette dernière. Il se transforma aussitôt et Tiamat refit son apparition dans les Royaumes. Malheureusement, son premier acte a été de se venger de Gilgheam, qui s'était vu très fortement affaibli par la "réévaluation" à laquelle Ao avait soumis tous les dieux de Toril au terme du Temps des Troubles. L'avatar de Tiamat et celui du roi-dieu s'entretuèrent de manière particulièrement atroce, détruisant avec eux la ville moribonde d'Unthalass. Bien évidemment, la puissance de Tiamat a été grandement réduite par ce revers et, depuis, elle ne s'est plus manifestée dans les Royaumes sous forme d'avatar. Elle a également cessé d'accorder le moindre sort à ses prêtres (originaires, pour la plupart, d'Unther ou de Chessenta). La plupart des érudits en ont conclu que l'entité connue sous le nom de Tiamat s'était retirée des affaires d'Abeir-Toril.

Mais cela ne signifie pas qu'il est impossible pour un être ayant la forme d'un dragon chromatique à cinq têtes et se faisant appeler "Tiamat" de devenir un dieu des Royaumes. En fait, comme la Tiamat d'Unther existe dans plusieurs sphères en cristal, elle pourrait revenir à Féerûne si Ao décide de lui autoriser une nouvelle fois l'accès aux Royaumes (parce que ses fidèles la réclament). Ce n'est pas parce qu'elle a péri sur Abeir-Toril qu'elle est totalement morte. Seulement, à l'heure actuelle, tout ce qui la rattachait à la sphère de cristal des Royaumes Oubliés a été tranché.

Le Temps des Troubles

Le Temps des Troubles a bouleversé la plupart des règles auxquelles les dieux des Royaumes doivent se conformer. Durant cette période, les puissances d'Abeir-Toril ont en effet dû concentrer tout leur pouvoir dans un seul et unique avatar ou, pour celles qui existaient dans plusieurs sphères à la fois, dans une manifestation dont dépendait leur connexion future avec les Royaumes Oubliés. Et ces avatars étaient extrêmement vulnérables, justement parce qu'ils avaient une importance démesurée par rapport à la normale. Même si la mort d'un avatar ne signifiait pas nécessairement celle du dieu (Baine et Bhaal en ont ainsi occupé plusieurs avant de finalement périr), aucune puissance ne pouvait se manifester en plusieurs endroits à la fois. De plus, elles étaient coupées de leur base des Plans Extérieurs (pour celles qui en avaient une).

Mais, même au cours de cette période de grand chaos, la règle suprême ne fut pas bafouée, à savoir que seul un dieu peut tuer un être divin supérieur à une demi-puissance. Bhaal fut certes abattu par Cyric, mais à l'aide de *Fléau des Dieux*, qui n'était autre qu'un avatar de Mask. Dans ce cas, c'est donc bien un dieu qui a tué l'un de ses semblables.

Minuit est venue à bout de Myrkul à Eauprofonde grâce à un sort de *désintégration*, après quoi une *porte dimensionnelle* lui a permis d'expédier le cadavre au-dessus de la Mer des Épées. À ce moment, la jeune femme avait en elle une partie des pouvoirs de Mystra, transmis par un pendentif de la déesse qui avait fusionné avec ses chairs au cours de ses voyages. Myrkul, lui aussi, a donc également été tué par une puissance (même si, cette fois-ci, le cheminement est plus tortueux).

Mystra a été tuée par Heaum au pied de l'Escalier Céleste, alors qu'elle tentait de retourner à son plan d'origine. Avant d'affronter le dieu gardien, elle avait toutefois fait don d'une grande partie de son pouvoir à son Élue, mais aussi à Azouth, au Magistère et à Elminster. En mourant, elle a offert son pendentif à Minuit et a disséminé le reste de son essence dans la trame magique dont les Royaumes sont imprégnés. Elminster est par la suite parvenu à appeler un fantôme de la déesse (une sorte d'élémental de la magie) qui a détruit l'un des avatars de Baine, mais sa puissance n'était pas assez grande pour éliminer de manière définitive le dieu maléfique, dont l'essence fut rassemblée par Myrkul et transférée dans un nouvel avatar. C'est Torm qui finit par détruire Baine. Là encore, un dieu en tua un autre.

Tout dieu mort à la fin du Temps des Troubles n'avait plus rien à faire dans les Royaumes, à moins qu'Ao ne lui rende la vie comme il le fit pour Torm (qui s'était entretué avec Baine). Mais seules les puissances qui étaient uniquement présentes dans la sphère de cristal des Royaumes Oubliés ont réellement cessé d'exister. Ao dirige en effet les dieux d'Abeir-Toril, pas ceux du multivers. Dans le cas d'une divinité existant dans plusieurs sphères à la fois, tout ce qui la rattachait à Féerûne a été tranché. Elle n'est pas morte, sauf pour les habitants des Royaumes.

Les puissances mortes

Lorsqu'un dieu (et pas seulement son avatar) meurt, il est automatiquement transporté dans le Plan Astral, où il dérive éternellement, disparaissant peu à peu. Il bouge parfois, comme un dormeur qui rêve, mais ne se réveille jamais, à moins qu'on ne lui confère à nouveau le pouvoir d'agir.

Certaines puissances sont séparées de leur nature divine au moment de la mort, ce qui signifie qu'il s'effectue une scission très nette entre leur personnalité et leurs souvenirs d'une part, et leurs pouvoirs, leurs facultés et leur forme d'autre part. Ce phénomène est généralement causé par un artefact ou une relique, ou encore des forces magiques incontrôlables et particulièrement puissantes qui se déchaînent à l'endroit où meurt le dieu. Intentionnellement ou non, l'artefact fonctionne comme un aimant; il attire l'essence du dieu et s'en empare. Une puissance capturée de la sorte se souvient de tout ce qu'elle a fait de son vivant mais n'est plus capable d'agir de quelque façon que ce soit (encore qu'elle puisse parfois pervertir les pouvoirs de l'artefact qu'elle occupe, du moins si elle parvient à inciter un mortel à se servir de l'objet). Elle n'apprécie pas du tout cet état de fait, car elle ne peut retrouver son statut divin ni partir pour ce que l'on pourrait appeler le paradis (ou l'enfer) des dieux. Bien souvent, elle cherche à tout prix à échapper à sa prison. Un dieu entravé de la sorte est un manipulateur extrêmement dangereux, qui n'hésite pas à recourir au mensonge et à la ruse pour parvenir à ses fins.

Tant qu'une puissance est morte, les prêtres et autres personnages (comme les paladins et les rôdeurs) à qui elle octroyait leurs sorts ne reçoivent plus le moindre pouvoir magique, même s'ils prient jour et nuit. Les dieux morts n'apprennent plus rien, ignorent tout ce qui se passe dans les Royaumes ou ailleurs et sont incapables de passer d'un plan à l'autre (en résumé, ils sont à peu près aussi utiles et conscients qu'un caillou). Ils ne peuvent percevoir qu'une seule et unique chose, et encore dans certaines circonstances : le fait que l'on prononce leur nom au cours d'une cérémonie destinée à les ramener à la vie.

La sphère d'influence d'un dieu mort revient généralement à celui qui l'a détruit. Si ce dernier ne peut s'acquitter de ces nouveaux devoirs (en raison d'une différence d'alignement ou parce qu'il est incapable de gérer une telle puissance), la sphère d'influence est partagée entre tous les candidats potentiels. C'est également le procédé que l'on applique lorsqu'une puissance meurt de l'oubli des hommes.

Quand un demi-dieu partageant la sphère d'influence d'un dieu plus puissant se fait tuer et que son destructeur ne peut s'emparer de ses pouvoirs, ceux-ci échoient naturellement au supérieur du mort (c'est-à-dire la puissance de plus grande importance qui partageait sa sphère d'influence avec lui). Si Garagos le Dépouilleur se faisait ainsi tuer par un adversaire incapable d'assumer sa sphère d'influence, celle-ci reviendrait tout naturellement à Tempus, supérieur naturel du demi-dieu de la guerre.

Le retour à la vie

Comme nous l'avons déjà dit, la mort ne signifie pas nécessairement la fin pour les puissances des Royaumes Oubliés. Ces dernières ont la possibilité de revenir à la vie, et certaines y parviennent effectivement. Pour retrouver son statut divin, un dieu doit être vénéré de nouveau. Il faut également qu'il n'ait pas été totalement détruit (selon les sages, ceci est *théoriquement* possible, mais à condition de déployer des efforts colossaux pour détruire le cadavre dérivant dans le Plan Astral… ce qui implique de commencer par le retrouver puis par l'identifier avec certitude). Le dieu doit recevoir un afflux massif d'énergie spirituelle, qui provient d'un long rituel au cours duquel le nom du défunt est maintes fois répété. On y ajoute souvent d'importantes offrandes (du type que la divinité préférait) et il arrive aussi que l'on utilise un ou plusieurs artefacts pour diriger plus efficacement l'énergie produite en direction du corps sans vie. Enfin, Ao doit accepter que la puissance refasse son apparition dans les Royaumes. Sans le consentement tacite du dieu suprême, le plus long des rituels n'est d'aucune utilité.

Lorsqu'un dieu revient à la vie, c'est toujours sous forme de demi-puissance. S'il détenait autrefois un rang plus élevé, il lui faut gravir de nouveau les échelons de la hiérarchie divine. Il retrouve une sphère d'influence qui comprend l'élément principal (et seulement celui-là) de ses responsabilités d'antan, ce qui signifie généralement qu'il perd une grande partie de ses pouvoirs par rapport à son existence précédente.

Pouvoirs divins

Les pouvoirs des vrais dieux ne sont décrits nulle part dans cet ouvrage, pour la bonne et simple raison qu'ils sont impossibles à quantifier. À leur échelle, les caractéristiques de jeu n'ont aucun sens.

Mais certains restent plus puissants que d'autres. C'est pour cette raison qu'ils sont divisés en quatre catégories : les puissances majeures, intermédiaires et mineures, et les demi-puissances. Ao, le dieu suprême (ou sur-puissance) existe en marge de cette échelle de valeur. Lui aussi est évoqué ci-dessous. Chaque dieu bénéficie de certains pouvoirs, en fonction de la catégorie à laquelle il appartient. Ils sont décrits dans les pages qui suivent. À noter qu'il s'agit là des pouvoirs des dieux, pas de leurs avatars (ces derniers sont détaillés plus loin, dans la description de chaque divinité).

Ao, la sur-puissance

Ao est l'unique sur-puissance qui soit. Il dirige tous les panthéons d'Abeir-Toril, fussent-ils humains ou non humains. On ne l'a toutefois vu à Féerûne que lors du Temps des Troubles et il reste extrêmement circonspect à l'égard des autres régions des Royaumes, dont beaucoup n'ont jamais entendu parler de lui.

Il est impossible de le comparer aux autres dieux. On considère qu'il est plus puissant qu'eux, en ce sens qu'il a pu les forcer à prendre forme d'avatar dans les Royaumes Oubliés lors du Temps des Troubles, et l'on pense également qu'il n'est pas concerné par le système de classement des divinités (de la même manière que le maître se trouve en dehors du barème de notation qu'il utilise pour évaluer les résultats de ses élèves). Ao ne se préoccupe guère des hommes mais estime que les dieux sont sa création. Il ne requiert aucun culte et n'accorde pas le moindre sort aux mortels (on peut même douter qu'il entende leurs prières). Il est là pour défendre et surveiller la sphère de cristal des Royaumes Oubliés.

Bien qu'ayant déclenché le Temps des Troubles, Ao n'a de responsabilités qu'envers les dieux de Féerûne. Depuis que la Crise des Avatars est terminée, c'est lui qui décide qui peut être dieu ou non (voir La naissance des puissances). C'est également à lui qu'il revient de choisir si les dieux morts ou ayant perdu tout lien avec les Royaumes peuvent faire leur grand retour, ou encore si ceux qui émigrent en direction de sa sphère de cristal à la suite de leurs fidèles peuvent rester ou non. Enfin, c'est encore lui qui détermine si tel ou tel mortel mérite un statut divin. Il peut théoriquement promouvoir n'importe quelle créature douée de raison à n'importe quel poste (de puissance majeure à demi-puissance), à condition qu'elle accepte les responsabilités qui vont avec la fonction, mais n'a jamais nommé de mortels au-delà du rang de demi-dieu, sauf au cours du Temps des Troubles.

Pour l'ensemble des puissances

Tous les dieux des Royaumes Oubliés, des puissances majeures aux demi-puissances, possèdent les pouvoirs détaillés ci-dessous. Il s'agit là de facultés puissantes, mais les divinités en font usage sans même s'en rendre compte.

Sphère d'influence : Chaque dieu incarne certains sujets, idées ou émotions, qui ont pour lui une importance extrême. C'est lorsqu'il agit dans les limites de sa sphère d'influence qu'il est le plus puissant. Mais la sphère d'influence d'un dieu peut se modifier s'il meurt et est ressuscité, si un ou plusieurs autres membres du panthéon disparaissent, si sa personnalité est transformée de manière radicale (comme cela est arrivé pour Cyric lorsqu'il est devenu fou) ou si son statut divin change (dans un sens comme dans l'autre). De la

même manière, la sphère d'influence du panthéon tout entier peut se modifier si plusieurs dieux majeurs meurent dans un très court délai, ou encore suite à une période de grand chaos, comme le Temps des Troubles.

Au sein d'un même panthéon, il est important de noter que plusieurs puissances peuvent avoir la même sphère d'influence. Toutefois, dans ce cas, un seul d'entre eux peut dépasser le statut de demi-dieu.

Les puissances majeures ou intermédiaires sont capables de créer un avatar du dieu qu'ils ont absorbé (le plus souvent, en le tuant personnellement). Lorsqu'une divinité se sert d'un faux avatar, ce dernier doit nécessairement avoir les mêmes pouvoirs que ceux de son ancien utilisateur (même si sa nature et ses intentions peuvent, elles, être fort différentes). L'avatar normal de la puissance ne peut faire appel aux pouvoirs de l'avatar du dieu qu'elle a absorbé. Les avatars ne peuvent fonctionner que dans le cadre de leur création originelle. La puissance peut se créer un nouvel avatar incorporant ses pouvoirs et ceux de son rival déchu, mais ses fidèles comme ceux de l'autre dieu s'en aperçoivent aussitôt.

Immortalité : Les dieux sont immortels et ne vieillissent pas. Ils ne peuvent mourir que dans des circonstances très particulières, le plus souvent quand ils sont tués par d'autres divinités plus puissantes qu'eux. Dans les Royaumes Oubliés, les puissances mortes peuvent revenir à la vie et, dans certains cas, les mortels eux-mêmes peuvent être élevés au rang divin (voir La naissance des puissances et Les puissances mortes, ci-dessus). En règle générale, tout dieu subissant une attaque qui devrait le détruire se dissipe pour se reformer 1d100 jours plus tard. Par exemple, une divinité désintégrée par un puissant artefact ne serait pas tuée, juste désincarnée pour un temps.

Téléportation : Les dieux peuvent se téléporter à volonté à l'intérieur d'un même plan. Ils n'encourent jamais le moindre risque d'erreur quand ils se déplacent de cette manière.

Initiative : Les dieux remportent toujours l'initiative contre les mortels. S'ils le souhaitent, ils peuvent attendre de voir ce que leurs adversaires comptent faire, mais ils ont toujours la possibilité d'agir les premiers.

Communication : Les dieux parlent et comprennent tous les types de langages, ce qui inclut les modes de communication écrite et d'autres qui sont plus surprenants (comme celui des saurials, qui s'expriment par le biais d'odeurs). Tous peuvent également parler à la créature de leur choix, quelle que soit la distance qui les sépare et sans que personne d'autre n'entende leurs paroles. Ce pouvoir transcende les lois de l'espace et des plans, mais pas celles du temps (du moins, en règle générale).

Magie : Les dieux peuvent lancer n'importe quel sort de magicien et/ou de prêtre. Ils n'ont pas besoin de les réviser ou de prier pour les obtenir, pas plus qu'ils n'utilisent de composantes verbales, somatiques ou matérielles au moment de l'incantation. Il leur suffit de se concentrer une fraction de seconde et le sort se manifeste. Ils peuvent également inventer de nouveaux enchantements à tout moment ou improviser des variantes de sorts existants.

Immunités : Il faut au moins une arme +1 pour toucher un demi-dieu ou dieu mineur, tandis qu'une arme +2 est nécessaire pour blesser un dieu intermédiaire, et une arme +3 pour infliger le moindre dégât à un dieu majeur. Tous les dieux sont immunisés contre les sorts ou effets magiques qui pourraient les tuer automatiquement (avec ou sans de jet de sauvegarde), les désintégrer ou leur arracher leur énergie vitale (niveaux, points de caractéristiques, etc.). Ils sont également immunisés contre les *glyphes* et *symboles*, qui ne font qu'attirer leur attention. Enfin, ils ne sont jamais affectés par les facultés psioniques, à moins qu'elles ne soient utilisées par un dieu qui est au moins leur égal.

Octroi de pouvoirs : Les puissances peuvent accorder à leurs fidèles tous les sorts ou pouvoirs qu'elles sont elles-mêmes capables d'utiliser. C'est grâce à cette faculté qu'elles peuvent conférer des sorts aux prêtres, paladins et rôdeurs qui les vénèrent. Il est bon de noter que seuls les dieux et les créatures ayant un statut quasi-divin (comme les seigneurs tanar'ris) peuvent octroyer des sorts aux mortels.

Puissances majeures

Les divinités majeures possèdent toutes les facultés décrites ci-dessus et sont capables d'accomplir à peu près ce qu'elles veulent. Elles se trouvent au sommet de l'échelle sociale des dieux et leur puissance est virtuellement illimitée. Voici ces pouvoirs :

Changement de forme : Les dieux majeurs peuvent prendre l'aspect de n'importe quel être ou objet, et ce quelle que soit sa taille. Il est déjà arrivé qu'un dieu se transforme en planète ou autre corps céleste.

Résistance à la magie : Les dieux majeurs bénéficient de 100 % de résistance à la magie contre les sorts des mortels. Contre les sorts des autres dieux, cette faculté est plus réduite : 75 % de résistance contre les enchantements des dieux de statut inférieur et 50 % contre ceux des autres dieux majeurs.

Jets de sauvegarde : Les dieux majeurs réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde, ce qui reflète leurs immenses pouvoirs physiques, mentaux ou magiques.

Déplacement interplanaire : Les dieux majeurs peuvent se déplacer à volonté entre les plans, avec la même aisance dont ils font preuve lorsqu'ils se téléportent à l'intérieur d'un même plan. Par contre, cela ne leur permet pas de se rendre dans le Plan Primaire.

Perception : Les dieux majeurs sont quasiment omniscients. Ils savent à tout moment ce qui se passe sur le plan qu'ils occupent et sur tous ceux où se trouvent leurs serviteurs et/ou leurs objets sacrés. Ils sont également conscients de ce qui se déroule dans un plan où ces conditions ne sont pas respectées, si quelqu'un a prononcé leur nom ou leur titre (cette faculté se prolonge pendant une année entière à partir du moment où l'on a cité leur nom). Bien souvent, leur immense savoir leur permet de prédire les actes des mortels et des autres dieux. Malheureusement, leurs facultés de perception peuvent être bloquées par des divinités de même rang qu'eux.

Création : Les dieux majeurs peuvent créer tout objet (animé ou non) qui leur vient à l'esprit. Mais ce pouvoir ne va pas sans contrepartie, car c'est leur propre énergie qui leur permet de faire apparaître ce qu'ils souhaitent, ce qui les oblige à se reposer pendant 1 tour par tonne de matière créée. Ainsi, la création d'une statue de 10 tonnes les obligerait à se détendre pendant 10 tours (100 minutes).

Vie et mort : Les dieux majeurs peuvent tuer n'importe quel être vivant d'une seule pensée. De la même manière, ils peuvent ramener à la vie tout mortel tué, et ce, où qu'il se trouve. Bien évidemment, un autre dieu de statut égal peut immédiatement inverser la décision de son collègue s'il le souhaite.

Tâches multiples : Les dieux majeurs peuvent effectuer simultanément autant de tâches qu'ils le souhaitent. Il est possible qu'ils soient limités par leur forme physique du moment, mais la complexité de leurs actions ne leur impose jamais la moindre pénalité.

Avatars : Les dieux majeurs peuvent avoir jusqu'à 10 avatars en même temps et les déplacer à volonté d'un plan à l'autre. Lorsque l'un d'entre eux se fait détruire, il leur faut 1 jour pour en reformer un autre.

Puissances intermédiaires

Les dieux intermédiaires sont très puissants, mais tout de même moins que les dieux majeurs. Ils servent bien souvent ces derniers, à moins qu'ils n'essayent de rejoindre leurs rangs très fermés. Voici leurs pouvoirs :

Changement de forme : Les dieux intermédiaires peuvent prendre l'aspect de n'importe quel être ou objet, à condition qu'il ne soit pas plus grand que le plus impressionnant représentant de son espèce. Ainsi, si un dieu intermédiaire décide de se transformer en éléphant, sa taille ne pourra dépasser celle du plus grand éléphant qui soit.

Résistance à la magie : Les dieux intermédiaires bénéficient de 95 % de résistance à la magie contre les sorts des mortels. Contre les sorts des autres dieux, cette faculté est plus réduite : 70 % de résistance contre les enchantements des dieux de statut inférieur, 50 % contre ceux des autres dieux intermédiaires et 25 % contre ceux des dieux majeurs.

Jets de sauvegarde : Les dieux intermédiaires ont un jet de sauvegarde de 2 dans toutes les catégories. Ils ne peuvent donc les rater qu'en obtenant un résultat de 1.

Déplacement interplanaire : Les dieux intermédiaires peuvent se déplacer entre les plans, de la même manière que les dieux majeurs. Eux non plus ne peuvent pas se rendre sur le Plan Primaire mais, cette restriction mise à part, leurs déplacements s'effectuent sans le moindre risque d'erreur.

Perception : Les dieux intermédiaires sont au courant de tout ce qui se passe à moins de 150 km d'eux. Ils peuvent également faire appel à leurs grandes perceptions pour apprendre ce qui se déroule dans un rayon de 150 km autour de leurs fidèles et/ou objets sacrés (ou de ceux de leurs alliés). Enfin, ils ont la possibilité d'étendre cette faculté pour savoir ce qui se passe à moins de 150 km de tout lieu où l'on a prononcé leur nom ou leur titre (et ce, pendant un mois entier). Cette faculté peut être bloquée par les dieux de statut égal ou supérieur.

Création : Les dieux intermédiaires sont incapables de créer quelque chose à partir de rien, ils peuvent reproduire n'importe quel objet qu'ils tiennent en main, à condition que les matériaux nécessaires à sa fabrication soient présents sur le plan qu'ils occupent. Mais cette faculté exige de gros efforts de leur part et il leur faut par la suite se reposer pendant 1 tour par tranche de 50 kg de l'objet créé.

Vie et mort : Les dieux intermédiaires ne sont pas capables de tuer directement une créature vivante, mais peuvent s'arranger pour qu'elle ait un accident mortel. Par contre, ils peuvent ramener n'importe quelle créature morte à la vie, le succès étant automatique quel que soit l'endroit où se trouve le corps, l'état dans lequel il est ou encore le temps qui s'est écoulé depuis le décès.

Tâches multiples : Les dieux intermédiaires peuvent accomplir jusqu'à 100 tâches différentes en même temps sans être en rien pénalisés. Bien évidemment, ils doivent tout de même se conformer aux restrictions que leur impose éventuellement le corps qu'ils occupent.

Avatars : Les dieux intermédiaires peuvent avoir jusqu'à 5 avatars en même temps et les déplacer à volonté d'un plan à l'autre. Lorsque l'un d'entre eux se fait détruire, il leur faut 7 jours pour en reformer un autre.

Puissances mineures

Les dieux mineurs sont souvent les assistants des divinités au statut plus élevé. Ce sont les moins puissants des vrais dieux, mais ils ont eux aussi l'avantage de ne partager leur sphère d'influence avec aucune autre puissance de statut égal ou supérieur. Leurs facultés sont nombreuses, mais nettement plus réduites que celles de leurs supérieurs.

Changement de forme : Les dieux mineurs peuvent prendre l'aspect de n'importe quel être ou objet, mais ce dernier est quelconque (bien qu'il puisse tout de même avoir un ou deux attributs divins). Ainsi, si un tel dieu se transformait en cheval, rien ne le différencierait des chevaux normaux.

Résistance à la magie : Les dieux mineurs bénéficient de 90% de résistance à la magie contre les sorts des mortels. Contre les sorts des autres dieux, cette faculté est plus réduite : 60% de résistance contre les enchantements des demi-puissances, 45% contre ceux des autres dieux mineurs et 20% contre ceux des dieux intermédiaires ou majeurs.

Jets de sauvegarde : Les dieux mineurs ont un jet de sauvegarde de 3 dans toutes les catégories. Ils ne peuvent donc les rater qu'en obtenant un résultat de 1 ou 2 (sauf dans le cas où leur avatar aurait de meilleurs jets de sauvegarde).

Déplacement interplanaire : Comme les dieux majeurs et intermédiaires, les dieux mineurs peuvent se déplacer entre les plans. Aucune barrière physique ne peut empêcher ce mode de transport, qui est garanti sans erreur mais ne leur permet pas de se rendre sur le Plan Primaire.

Perception : Les dieux mineurs sont au courant de tout ce qui se passe à moins de 15 km d'eux. Ils peuvent également faire appel à leurs grandes perceptions pour apprendre ce qui se déroule dans un rayon de 15 km autour de leurs fidèles et/ou objets sacrés. Enfin, ils ont la possibilité d'étendre cette faculté pour savoir ce qui se passe à moins de 15 km de tout lieu où l'on a prononcé leur nom ou leur titre (et ce, pendant une journée). Cette faculté peut être bloquée consciemment par les dieux de statut égal. Les divinités supérieures, elles, la bloquent inconsciemment.

Création : Les dieux mineurs sont incapables de créer ou de dupliquer quoi que ce soit. Par contre, ils savent où trouver n'importe quel objet, à condition qu'il existe. Quand ils souhaitent obtenir un objet qui n'existe pas, ils savent où trouver celui qui pourra le fabriquer. Bien souvent, ils sont alliés avec des dieux majeurs ou intermédiaires, à qui ils peuvent faire appel lorsqu'ils ont besoin d'objets bien spécifiques.

Vie et mort : Les dieux mineurs peuvent eux aussi ramener n'importe quelle créature morte à la vie, à volonté, et ce, quel que soit l'endroit où gît le corps et l'état dans lequel il se trouve.

Tâches multiples : Les dieux mineurs peuvent accomplir jusqu'à 5 tâches différentes en même temps sans être en rien pénalisés. Bien évidemment, ils doivent tout de même se conformer aux restrictions que leur impose éventuellement le corps qu'ils occupent.

Avatars : Les dieux mineurs ne peuvent avoir que 2 avatars en même temps mais, comme leurs supérieurs, ils sont capables de les déplacer à volonté d'un plan à l'autre. Lorsque l'un d'entre eux se fait détruire, il leur faut 1 mois pour en reformer un autre.

Demi-puissances

Les demi-dieux sont les membres les plus faibles du panthéon. Quatre cas de figure peuvent expliquer leur arrivée à ce rang : ils accèdent pour la première fois au statut divin, ils reviennent d'entre les morts, ils partagent tout ou partie de leur sphère d'influence avec un dieu de rang supérieur, ou ils n'ont pas suffisamment de fidèles pour prétendre à un statut plus important. Bien souvent, les demi-dieux sont des mortels qui ont accédé au statut divin ou des divinités qui ne sont puissantes que dans une région limité (Shiallia dans la Grande Forêt) ou auprès d'un peuple peu représentatif à l'échelle des Royaumes (ce qui est le cas d'Uthgar, qui est uniquement vénéré par les barbares uthgarti). Voici leurs pouvoirs :

Changement de forme : Les demi-dieux peuvent uniquement prendre la forme de créatures (pas d'objets), et encore celles-ci doivent-elles être en rapport avec leur sphère d'influence. Leur aspect est alors on ne peut plus quelconque pour la créature en question (avec, éventuellement, un ou deux attributs divins).

Résistance à la magie : Les demi-dieux bénéficient de 70% de résistance à la magie contre les sorts des mortels. Contre les sorts des autres dieux, cette faculté est plus réduite : 40% de résistance contre les enchantements des autres demi-dieux et 20% contre ceux de tous autres dieux.

Jets de sauvegarde : Les demi-dieux ont un jet de sauvegarde de 4 dans toutes les catégories. Ils ne peuvent donc les rater qu'en obtenant un résultat de 1, 2 ou 3 (sauf dans le cas où leur avatar aurait de meilleurs jets de sauvegarde).

Déplacement interplanaire : Contrairement aux autres divinités, les demi-dieux doivent faire appel à leurs sorts pour se déplacer entre les plans. C'est pour cette raison qu'ils restent plus souvent dans le même plan que les autres puissances.

Perception : Les demi-dieux savent ce qui se passe dans un rayon de 1,5 km autour d'eux, de leurs fidèles ou de leurs objets sacrés. Ils ont également la possibilité d'étendre cette faculté pour savoir ce qui se produit à moins de 1,5 km de tout lieu où l'on a prononcé leur nom ou leur titre (et ce, pendant une heure). Cette faculté peut être bloquée consciemment par les autres demi-dieux. Les divinités à part entière, elles, la bloquent inconsciemment.

Création : Les demi-dieux sont incapables de créer ou de dupliquer quoi que ce soit. Il leur faut faire appel à leurs facultés de perception pour trouver les objets qui les intéressent, à moins qu'ils ne choisissent de le fabriquer eux-mêmes ou de trouver quelqu'un qui pourra le faire à leur place. Bien souvent, ils sont alliés avec des dieux majeurs ou intermédiaires, à qui ils peuvent faire appel lorsqu'ils ont besoin d'objets bien spécifiques.

Vie et mort : Les demi-dieux peuvent eux aussi ramener n'importe quelle créature morte à la vie, à volonté, et ce, quel que soit l'état du cadavre. Par contre, ils doivent dépêcher un avatar ou une relique à l'endroit où se trouve le corps pour utiliser cette faculté.

Tâches multiples : Les demi-dieux peuvent accomplir 2 tâches différentes en même temps sans être en rien pénalisés. Bien évidemment, ils doivent tout de même se conformer aux restrictions que leur impose éventuellement le corps qu'ils occupent.

Avatars : La plupart des demi-dieux n'ont qu'un seul avatar. Si celui-ci est détruit, il leur faut 1 an pour en reformer un autre. Certains demi-dieux sont apparemment incapables de créer un avatar, à moins qu'ils ne préfèrent s'en passer.

Avatars

Lorsqu'un dieu doit se rendre sur le Plan Primaire, il n'a d'autre option que de dépêcher un avatar à sa place. Un avatar est la manifestation d'un dieu sur le Plan Primaire. Il est forcément plus faible que la divinité qu'il incarne, car il s'agit juste d'une projection du pouvoir de cette dernière. En d'autres termes, le dieu est infiniment plus puissant que son avatar, à qui il ne transmet qu'une infime partie de son essence divine. Mais l'avatar possède tout de même nombre de facultés du dieu qui lui a donné vie (il s'agit des pouvoirs téléportation, initiative, communication et immunités, détaillés ci-dessus pour l'ensemble des puissances).

Contrairement au dieu, l'avatar peut être détruit. Toutefois, la divinité concernée ne le prend jamais bien et il n'est pas rare qu'elle se venge. Même si les avatars peuvent prendre une infinité de formes, leur nombre et la fréquence à laquelle ils sont créés dépendent du statut du dieu (tout ceci est expliqué ci-dessus). Les caractéristiques fournies pour les nombreux avatars présentés dans cet ouvrage sont celles des aspects que le dieu utilise le plus fréquemment. S'il le souhaite, le MD peut modifier l'avatar habituel de chaque dieu en fonction de sa campagne, voire de la circonstance qui justifie l'intervention divine.

Objets magiques : Les avatars possèdent souvent des objets magiques d'une puissance inouïe. À moins que le texte ne donne d'autres précisions, ces objets disparaissent toujours pour aller rejoindre le dieu dès que l'avatar est détruit. Une divinité peut prêter l'un de ces objets à un mortel qui lui a rendu un grand service, mais il est impossible de la lui dérober ou de la détruire (seul un autre dieu peut parvenir à ce résultat).

Limites de classes et bonus de caractéristiques : Les avatars ne tiennent pas compte de la plupart des restrictions qui sont imposées aux personnages. Par exemple, il n'est pas rare qu'ils aient des caractéristiques supérieures à 18 (avec tout ce que cela implique en termes de bonus et d'immunités). Ils possèdent également une certaine résistance à la magie et peuvent avoir n'importe quelle classe, même si cela est théoriquement impossible en raison de leur alignement, de leurs autres classes ou même de leur forme. Lorsque leur score de Constitution est élevé, ils bénéficient toujours de l'ajustement de points de vie des guerriers, et ce, quelles que soient leurs classes. De la même manière, une Force importante leur procure le bonus normal aux dégâts (mais pas au TAC0).

TAC0 : Référez-vous toujours au TAC0 indiqué pour l'avatar, ce dernier ne recevant aucun bonus de Force, d'arme magique ou de spécialisation. De la même manière, le fait de ne pas savoir manier une arme ne se traduit par aucun malus (consultez la table de TAC0 proposée à la fin de ce chapitre ; elle a été étendue par rapport à celle du *Manuel des Joueurs* et va désormais jusqu'au 40ème niveau). Notez que, dans les Royaumes Oubliés, aucun personnage ou aucune entité ayant des classes de personnage ne peut avoir un meilleur TAC0 que -10 (certains monstres peuvent toutefois descendre au-delà).

Classe d'armure : L'armure que porte un avatar n'est là que pour faire joli (bien qu'un mortel à qui le dieu la prête puisse bénéficier de tous les avantages qu'elle confère si elle est magique) et ne modifie en rien sa CA. Même si certains avatars portent une armure et d'autres non, leur résistance aux attaques dépend d'abord et avant tout de la puissance du dieu qui leur a donné vie. Leur aspect n'est là que pour impressionner les mortels. Dans les Royaumes Oubliés, la CA ne peut jamais descendre en dessous de -12.

Classes de personnage : Les pouvoirs des avatars proviennent, pour la plupart, de leurs diverses classes de personnage et du niveau qu'ils ont atteint dans chacune. Lorsqu'ils appartiennent à plusieurs classes, ils bénéficient toujours de l'option la plus avantageuse, et ce, pour toutes les facultés et caractéristiques. Prenons par exemple un avatar qui est guerrier de niveau 35 et clerc de niveau 25. Sa classe de guerrier lui confère ses points de vie, son nombre d'attaques et la possibilité de se spécialiser, tandis que sa classe de clerc lui permet de lancer des sorts et de repousser les morts-vivants ; pour ce qui est des jets de sauvegarde, il prend la classe qui l'arrange le plus au coup par coup. Les explications fournies à la suite des caractéristiques de l'avatar prennent le pas sur les facultés liées aux classes si elles diffèrent de celles-ci.

Talents de voleur et compétences diverses : Les avatars qui, par une de leurs classes, ont accès aux talents de voleur (vol à la tire, crocheter des serrures, trouver/désamorcer des pièges, déplacement silencieux, se cacher dans l'ombre, détecter les bruits, grimper et lire des langues inconnues) les utilisent toujours avec une efficacité optimale, aussi aucun pourcentage n'a-t-il été indiqué (ils disposent en quelque sorte de 100 % de chances de succès). De la même manière, si leurs classes leur confèrent automatiquement une ou plusieurs compétences diverses (comme pistage pour les rôdeurs), ils réussissent automatiquement à s'en servir, du moment que les conditions permettent ne serait-ce qu'une chance infime de succès. En règle générale, ils réussissent tous leurs tests de caractéristique (que ceux-ci servent à utiliser une compétence ou non) sauf lorsqu'ils obtiennent un 20 au dé. Si ce qu'ils cherchent à faire dépend de leur sphère d'influence (selon l'interprétation du MD), ils n'ont même pas besoin de jeter le dé ; le succès est automatique. Les avatars maîtrisent toutes les compétences diverses qui sont requises ou suggérées pour les membres du clergé.

Dégâts : Nombre d'avatars combattent à l'aide d'armes. Quand cela est le cas, les dégâts sont indiqués, suivis d'une parenthèse qui comprend le nom de l'arme, le bonus dû à la Force et l'éventuel bonus dû à la spécialisation. Lorsque l'avatar peut utiliser plusieurs armes, la ligne dégâts indique "Selon l'arme employée", mention qui est suivie de la parenthèse détaillant les éventuels bonus. Chaque arme est décrite plus bas, dans le paragraphe "Attaques/défenses spéciales". Si l'avatar attaque sans arme, il bénéficie seulement de son bonus de Force. Chaque coup de poing qu'il délivre inflige 1d10 points de dégâts (de base) mais, même s'il est guerrier, l'avatar ne peut attaquer plus d'une fois par round de cette manière. Les attaques multiples du guerrier ne sont disponibles qu'avec une arme.

Quelle que soit l'arme nécessaire pour toucher une créature ou le bonus éventuel de celle qu'utilise l'avatar, ce dernier est capable de toucher n'importe quel adversaire. Par exemple, un avatar désarmé peut très bien détruire une momie royale à coups de poing, alors qu'un mortel aura besoin d'une arme au moins +1 pour la toucher. La nature divine d'un avatar est bien supérieure à la magie des armes, fussent-elles +5.

Déplacement : La plupart des avatars doivent se déplacer sur la terre ferme, mais certains sont capables de voler, de nager ou même de creuser le sol. Bien souvent, leur vitesse de déplacement ne change pas pour autant. Les différents modes de locomotion sont indiqués selon la nomenclature normale (par exemple, VD 15, ng 15). Tous les avatars capables de voler se situent dans la classe de manœuvrabilité A.

Capacités spéciales : La quasi-totalité des avatars possèdent des capacités spéciales. Elles sont détaillées dans le paragraphe "Attaques/défenses spéciales".

Sorts et pouvoirs magiques : La plupart des avatars peuvent lancer des sorts. Dans ce cas, et à moins que le texte ne précise le contraire, ils peuvent le faire quelle que soit leur forme (humanoïde, animal, etc.). Ils n'ont nul besoin d'utiliser la moindre composante matérielle, ni même de parler ou de faire de gestes. Dès qu'ils décident de jeter un sort, celui-ci se déclenche. Tous les avatars peuvent lancer 1 sort par round en plus de leurs attaques physiques. S'ils n'attaquent pas physiquement, il leur est possible de lancer 2 sorts par round.

Les sphères et/ou écoles auxquelles ils ont accès sont indiquées dans la description de chacun. Si leur niveau est suffisant, ils ont automatiquement accès à la totalité des sorts de leurs sphères et écoles. Autrement dit, ils n'ont pas besoin, contrairement aux personnages, de mémoriser leurs sorts ou de prier pour les obtenir. Ils peuvent à tout moment choisir ceux qu'ils désirent employer dans l'ensemble de leur répertoire.

Les avatars sont toutefois limités de la même manière que les personnages pour ce qui est du nombre de sorts de chaque niveau qu'ils peuvent lancer. Par exemple, un avatar qui serait mage de niveau 17 et aurait seulement accès à l'école d'illusion/fantasme ne pourrait jeter qu'un total de 33 illusions, réparties comme suit : 5/5/5/5/5/3/3/2 (consultez les tables des sorts de magicien, de prêtre et de barde proposées au terme de ce chapitre ; elles ont été étendues par rapport à celles du *Manuel des Joueurs* et permettent de jouer des jeteurs de sorts allant jusqu'au 40ème niveau ; paladins et rôdeurs restent limités au 20ème et 16ème niveaux, respectivement, comme indiqué dans le *Manuel des Joueurs*). Ce n'est pas parce qu'un score de Sagesse trop peu élevé empêche les mortels d'utiliser les sorts de prêtre de niveau 6 ou 7 que les avatars subissent la même restriction. Même s'ils n'ont que 16 en Sagesse, ils peuvent faire appel aux sorts de prêtre de niveau 6 ou 7, du moment qu'ils ont atteint un niveau suffisant dans cette classe.

Lorsque plusieurs classes de l'avatar font partie du même groupe, il reçoit juste le nombre de sorts que lui confère la plus élevée de ces classes. Par exemple, s'il est clerc de niveau 23 et druide de niveau 16, il peut lancer autant de sorts que tout prêtre de niveau 23.

De la même manière, si ses classes font partie de groupes différents mais lui donnent accès au même type de sorts, il n'a droit qu'à ceux que lui confère sa classe la plus élevée. Ainsi, un avatar qui serait mage de niveau 19 et barde de niveau 17 aurait les sorts de tout magicien de niveau 19.

Membres du clergé

Dans les Royaumes Oubliés, la plupart des dieux sont vénérés par des clercs et des prêtres du culte. De nombreuses Églises acceptent également d'autres classes de prêtres et même des individus appartenant à d'autres classes de personnage que celle des prêtres. Certaines entretiennent aussi des liens très étroits avec des ordres militaires qui les servent, bien que ne faisant pas officiellement partie de leur structure. Ces groupes sont souvent constitués de (ou dirigés par des) paladins, rôdeurs, croisés et autres prêtres du culte particulièrement militants, comme ceux de Tempus (certains membres du clergé peuvent également n'appartenir à aucune classe de personnage ; dans ce cas, et sauf précision contraire, on les considère comme des guerriers de niveau 1).

De prime abord, toute cette diversité peut prêter à confusion. Mais ce que les joueurs dont les PJ évoluent dans les Royaumes Oubliés doivent comprendre en premier lieu, c'est que ce n'est pas parce qu'un personnage n'est pas prêtre qu'il ne pourra intégrer la hiérarchie de certaines Églises. Ainsi, Sœur Loriel, qui est responsable des fidèles d'un temple de Maïlikki, est peut-être une rôdeuse, tandis que le Frère Morgan Roussétoile, qui s'occupe des prières de l'après-midi dans l'un des temples de Mystra, a autant de chances d'être un mage, un clerc ou même un barde qu'un prêtre du culte. Des termes comme *prêtre*, *clerc*, *prêtre du culte* et *membre du clergé* ont un sens très spécifique dans cet ouvrage. Les prêtres sont tous les personnages faisant partie de cette classe ; cette appellation regroupe donc clercs, chamans, croisés, moines, mystiques et prêtre du culte. Les membres du clergé peuvent être des prêtres, mais ce n'est pas systématique. Autrement dit, lorsqu'un point s'applique à tous les prêtres de telle ou telle divinité, il ne concerne pas nécessairement l'ensemble du clergé.

Tout personnage faisant partie de la classe des prêtres doit nécessairement appartenir à une Église et servir un dieu. Cela lui confère d'importants pouvoirs (par exemple, ses sorts) mais, en retour, ce sont les prêtres qui, au sein du clergé, ont les plus grandes responsabilités.

Les personnages des autres classes n'ont pas besoin d'intégrer un culte. En fait, nous vous conseillons même de réduire ce rôle de membres du clergé non prêtres aux PNJ afin d'éviter la confusion dans l'esprit des joueurs. Si un PJ correspondant à ce cas de figure choisit tout de même de rejoindre une hiérarchie religieuse, il doit se conformer aux devoirs détaillés ci-dessous, sans pour autant gagner les pouvoirs réservés aux prêtres.

Comme tous les membres du clergé ne sont pas systématiquement des prêtres, toute cérémonie faisant directement appel au pouvoir du dieu doit impérativement être conduite par un ou plusieurs prêtres. Cette distinction peut paraître artificielle en termes de jeu, mais il n'en va pas de même pour les habitants de Féerûne. Grâce à leurs compétences propres et à ce que leur enseigne leur dieu, les membres du clergé savent fort bien ce qu'ils sont capables de faire. Aucun d'entre eux ne se permettrait d'accomplir un rite sacré pour lequel il ne possède pas les dons magiques requis.

La plupart des divinités demandent beaucoup à leurs serviteurs. Pour commencer, les membres du clergé doivent perpétuellement œuvrer à la réalisation des objectifs de leur dieu. Deuxièmement, ils doivent se comporter de manière exemplaire, en respectant les préceptes de leur foi. Même dans la vie de tous les jours, ils doivent montrer à tous les valeurs que prône leur divin maître.

Il leur faut également faire en sorte que leur religion se développe. Où qu'ils soient, ils doivent expliquer les enseignements divins à ceux qui ne les connaissent pas, en mettant bien l'accent sur les récompenses qui accompagnent la vénération de leur dieu. Ils doivent donc s'assurer, par leurs actes, que ce dernier est toujours bien perçu.

En règle générale, dans les Royaumes, les membres du clergé sont répartis en deux groupes, mais il n'est pas rare que certains passent d'un groupe à l'autre. Certains dépendent directement de leur hiérarchie, auquel cas ils œuvrent la plupart du temps dans un lieu fixe (temple, bosquet ou encore abbaye). Ils travaillent pour leur temple, leur Église et la communauté, mais pas nécessairement dans cet ordre. Les autres membres du clergé (que l'on dit souvent aventuriers) sont ceux que l'on envoie en mission. Eux arpentent les Royaumes de long en large pour prêcher la bonne parole.

La plupart des membres du clergé qui ne sont pas prêtres sont sous les ordres directs de leur hiérarchie. À l'inverse, ceux que l'on trouve au côté des marchands ou au sein de groupes d'aventuriers ou de compagnies de mercenaires ont été envoyés en mission. Mais la séparation qui existe entre les deux groupes est extrêmement ténue, à tel point qu'un prêtre du culte ayant passé les dernières années dans son temple peut soudain décider, pour le bien de son ordre, de partir en quête d'un artefact ; il ne lui reste plus alors qu'à recruter des aventuriers prêts à le suivre, et le voilà parti en mission. De la même manière, un clerc ayant passé toute sa vie au sein d'un groupe d'aventuriers et ayant reversé la majeure partie de ses gains à son Église peut choisir de se retirer dans un temple et de mettre son expérience à profit pour instruire les autres. La plupart des cultes sont assez obligeants et exigent juste que le membre du clergé obtienne l'approbation de son supérieur (ou de son dieu, s'il est responsable du temple local) avant de passer d'un groupe à l'autre.

Tous les membres du clergé, et plus particulièrement ceux qui se trouvent en mission, doivent aider financièrement leur ordre. En règle générale, ils le font en rétrocédant à leur hiérarchie un pourcentage des trésors qu'ils accumulent (le plus souvent, 10 %, mais certains ordres demandent plus ou moins). On peut également leur demander d'accomplir de périlleuses missions pour le bien de leur ordre et, sauf cas de force majeure, ils n'ont d'autre choix que de les accepter et de tenter de les mener à bien dans les plus brefs délais.

Changement de confession : Les membres du clergé qui ne sont pas prêtres (et ne reçoivent donc aucun sort) décident parfois de ne plus vénérer leur dieu. Dans ce cas, ils quittent l'Église et perdent tous les avantages que le poste qu'ils occupaient pouvait éventuellement leur conférer. La plupart du temps, on les traite avec pitié, indifférence ou dédain, mais il est rare qu'on les traque (ou qu'on les aide, d'ailleurs) tant qu'ils ne se choisissent pas un nouveau dieu à servir. Jusque-là, on considère qu'ils ont changé de travail plus que de confession. Si le membre du clergé ne reçoit aucun sort de son dieu, le fait de quitter l'Église ne s'accompagne d'aucune perte de points d'expérience (par contre, paladins et rôdeurs sont traités de la même manière que les prêtres ; voir ci-dessous).

En revanche, si le membre du clergé décide de rejoindre une autre confession, le comportement de ses anciens compagnons peut très bien changer du tout au tout. En fonction des relations qu'entretiennent les deux religions, ils peuvent essayer de le ramener dans le droit chemin (en considérant, peut-être, qu'il a été envoûté), le traiter avec la plus grande indifférence ou, au contraire, décréter qu'il s'agit d'un hérétique et tout faire pour l'éliminer. Il est possible que l'individu soit banni à vie de son Église, sans espoir de jamais pouvoir la réintégrer, à moins qu'on ne lui assigne un autre châtiment.

Si le membre du clergé qui cherche à changer de dieu a bien servi son premier maître divin, il y a 60 % de chances pour que sa nouvelle Église l'accepte dans ses rangs. Un tel transfert s'accompagne toujours d'une perte de points d'expérience qui le fait retomber au niveau inférieur (son total de PX passant à mi-chemin entre les deux extrêmes indiqués sur la table pour son nouveau niveau). Il a moins de chances d'être accepté par sa nouvelle Église qu'un prêtre, car il est uniquement jugé sur ses compétences et sa loyauté. Sa défection précédente indique qu'il peut encore changer d'avis et rien ne lui permet de prouver qu'il bénéficie du soutien de son dieu d'adoption (contrairement à un prêtre qui, lui, peut faire la preuve que son acceptation est justifiée s'il montre que le dieu lui a accordé des sorts). Il est donc logique qu'on lui fasse moins confiance.

Transgressions et pénitence : Le non-respect de son alignement, le fait de ne pas accomplir les rituels pour lesquels on est qualifié ou de ne pas œuvrer dans le sens des desseins du dieu sont des exemples de transgressions. Lorsque le coupable est un membre du clergé auquel le dieu n'octroie pas le moindre sort, c'est le responsable du temple ou de l'Église qui statut sur son cas en lui assignant la pénitence qu'il doit accomplir pour se faire pardonner (jeûne, méditation, don d'argent à l'ordre, offrande appréciée du dieu, don d'un objet magique que le coupable ne récupérera jamais, accomplissement d'une quête au nom du dieu, etc.). Une telle infraction s'accompagne automatiquement d'une perte de statut au sein de l'Église tant que la pénitence n'est pas menée à bien et le coupable ne se voit plus assigner que des tâches dégradantes. Les transgressions dues à un changement d'alignement involontaire peuvent être pardonnées grâce au sort *expiation*, qui est également nécessaire lorsque l'individu désire se repentir d'un crime important.

Les membres du clergé qui se rendent coupables d'hérésie ou de désobéissance caractérisée à leur dieu sont exclus de l'Église. La réputation qui les suit est telle qu'ils n'ont aucun espoir de rejoindre la hiérarchie d'une autre foi. Si leurs supérieurs leur offrent la possibilité de se racheter, leur pénitence doit s'accompagner du sacrifice de la totalité de leurs possessions, à l'exception de leurs vêtements (une seule tenue, non magique) et d'une arme non magique. De plus, ils doivent accomplir toutes les tâches qu'on leur assigne, fussent-elles dangereuses ou dégradantes, et accepter d'être le sujet d'un sort d'*expiation* une fois cela fait (les tâches qui sont véritablement impossibles ne sont jamais assignées dans le cadre d'un repentir). À ce moment, l'Église considère que la transgression est pardonnée, mais ce n'est pas pour cela qu'elle est obligée de reprendre le coupable en son sein (au moins, il est de nouveau considéré comme un fidèle).

Les prêtres et leur dieu

Comme l'on pouvait s'y attendre, la relation unissant le prêtre à son dieu est de la plus extrême importance. C'est en effet de son dieu que le prêtre reçoit ses pouvoirs et la faculté de lancer des sorts.

Mais cela ne va pas sans contrepartie. Les prêtres doivent remplir les mêmes devoirs que les autres membres du clergé et, selon leur confession, il leur faut aussi généralement accomplir des tâches et des rituels qui ne sont pas requis des autres. Leurs devoirs sont détaillés après la description de chaque dieu, mais le MD peut les modifier à son gré.

Les autres membres du clergé sont seulement liés à leur hiérarchie, mais les prêtres, eux, sont en contact direct avec leur dieu. C'est pour cette raison qu'ils sont plus durement sanctionnés s'ils trahissent leur dieu.

Changement de confession : Il arrive parfois qu'un prêtre se détache de son dieu. Dans ce cas, il perd systématiquement ses sorts, ne serait-ce que temporairement. Lorsqu'il décide de vénérer un autre dieu après avoir été un bon serviteur du premier, il a 75 % de chances d'être accepté par sa nouvelle Église. Dans ce cas, il perd automatiquement un niveau, son nouveau total de points d'expérience étant situé entre les deux extrêmes de son nouveau niveau. Cette règle s'applique également aux membres du clergé recevant directement leurs sorts de leur dieu (paladins et rôdeurs).

Transgressions et pénitence : Mais prêtres, paladins et rôdeurs n'encourent pas le courroux de leur dieu que lorsqu'ils se détournent de lui. Le non-respect de l'alignement est considéré comme une transgression au moins mineure, ce qui se traduit par une perte temporaire des sorts de bas niveau. Les infractions de ce genre peuvent être rattrapées par un acte de pénitence tel que le jeûne, la méditation, le don d'une petite somme d'argent à l'ordre ou encore une offrande faite directement au dieu.

Ne pas accomplir les rituels exigés ou ne pas œuvrer dans le sens des intérêts du dieu sont des exemples de transgression modérée. Le prêtre perd aussitôt les pouvoirs que lui accorde son dieu, ainsi que ses sorts de haut niveau. Sa pénitence doit être nettement plus sérieuse : après une période de jeûne ou de méditation, il doit donner un objet magique de puissance modérée à son ordre (il ne le reverra jamais) ou entreprendre une quête périlleuse pour son dieu.

Tout prêtre se rendant coupable d'hérésie, de désobéissance modérée ou d'une seconde transgression modérée commet une infraction majeure. Cette dernière est toujours sanctionnée par la perte immédiate de tous les sorts et pouvoirs. Si le dieu est d'alignement neutre ou mauvais et s'il juge l'offense suffisamment sérieuse, il peut même décider de tuer le coupable (de la manière qu'il souhaite). La pénitence, si elle est autorisée, doit s'accompagner du sacrifice de toutes les possessions matérielles, à l'exception d'un jeu de vêtements et d'une arme non magique. Le prêtre doit alors entreprendre une quête apparemment impossible et terriblement dangereuse, au terme de laquelle il devra donner tous les trésors et objets magiques récupérés à son ordre.

Fort heureusement, même si la voie que les prêtres doivent suivre est assez étroite, elle est également bien signalée. Les transgressions, même mineures, sont donc extrêmement rares et l'immense majorité des prêtres n'ont jamais besoin de faire pénitence, et encore est-ce seulement pour de petites infractions.

Prêtres, membres du clergé et fidèles non-humains

Les divinités présentées dans *Religions et avatars* sont principalement vénérées par des humains, mais certaines acceptent des non-humains parmi leurs fidèles, voire parmi les membres de leur clergé ou leurs prêtres. Par exemple, le culte de Tymora accepte les petites-personnes prêtres, tandis que celui de Gond accueille les gnomes au sein de sa prêtrise.

La plupart des confessions tolèrent les adorateurs non-humains, même si les divinités non-humaines n'apprécient guère que "leurs" fidèles aillent vénérer les dieux d'un autre panthéon que le leur. Cette désapprobation divine est généralement communiquée aux mortels, ce qui fait que les races non-humaines éprouvent souvent du dédain, voire de l'hostilité à l'égard de ces "traîtres". En raison de l'ostracisme qui les menace, les fidèles non-humains sont très rares. La seule exception à cette règle concerne les demi-elfes, qui sont libres de choisir leurs dieux entre le panthéon humain et celui des elfes (ou, éventuellement, celui des drows).

Lorsque les non-humains sont tolérés par une religion, ce point est systématiquement indiqué tout au long de l'ouvrage. Si aucune mention n'est faite de l'acceptation des non-humains dans les rangs des prêtres ou des fidèles, c'est au MD de décider si un personnage non-humain peut intégrer la religion en question. En règle générale, si le joueur a envie de jouer un tel personnage, il est possible de s'arranger avec le MD. Ce type d'accord est bénéfique pour tout le monde, car il satisfait le joueur, tout en permettant au MD d'utiliser l'historique hors norme du personnage dans sa campagne. Il est toutefois bon de noter que le MD est libre de refuser une telle transaction.

Comment faire jouer les puissances des Royaumes

Nombre de romans des Royaumes mettent en scène des dieux qui s'impliquent intimement dans le destin de Féerûne, mais il ne faut pas oublier qu'il s'agit là de personnages de romans, dont les actes doivent systématiquement être dramatiques et hauts en couleur. Ces ouvrages rendent les dieux compréhensibles afin que le lecteur puisse s'identifier à eux. Ils doivent accomplir leurs objectifs en faisant appel à un nombre de personnages limités, de façon à ce que le lecteur puisse bien suivre la trame de l'histoire. Mais ce n'est pas pour cette raison que les divinités de Féerûne doivent se comporter ainsi dans votre campagne. Elles n'ont pas besoin de jouer un rôle prééminent dans vos aventures, même si elles le font dans les romans.

Le plus important, avec les dieux, c'est de savoir les utiliser de manière judicieuse et limitée. Certes, il est possible de faire jouer une campagne de haut niveau dans laquelle les divinités volent fréquemment au secours des héros, mais ce type d'aventure perd souvent bien vite tout intérêt. AD&D est un jeu conçu pour les mortels et les personnages sont héroïques, non pas parce que certains d'entre eux arrivent à devenir très puissants, mais parce qu'il leur faut surmonter de nombreux périls et braver mille morts pour parvenir à leurs fins. Si les dieux viennent les sauver à répétition, tout risque disparaît et l'esprit du jeu avec lui.

Mais il reste vrai que les puissances des Royaumes Oubliés s'impliquent davantage dans les affaires des mortels que celles des autres sphères de cristal. Elles sont dissipées et n'hésitent pas à se rendre sur Féerûne (soit déguisées, soit sous forme d'avatar) lorsque cela les arrange. Elles peuvent aussi être curieuses ou hautaines, méchantes ou nobles, pures ou dépravées, fières ou humbles, stupides ou sages, loyales ou traîtresses, ambitieuses ou altruistes, placides ou belligérantes, sévères ou miséricordieuses, cupides ou généreuses, aimantes ou haineuses, folles ou saines d'esprit, violentes ou pacifistes. Sous de nombreux côtés, elles ressemblent beaucoup aux divinités du panthéon grec, dont le comportement n'était que par trop mortel. Si vous avez du mal à imaginer comment doivent réagir les dieux des Royaumes, repensez à ceux des multiples mythologies (grecque, romaine, égyptienne, hindoue, finlandaise, scandinave, sumérienne, babylonienne, chinoise, japonaise, africaine, etc.). Quand un dieu terrien s'est déjà comporté ou exprimé de la manière qui vous intéresse, alors ceux des Royaumes peuvent faire de même… à condition de rester dans les limites du bon goût, bien évidemment.

Présentation des divinités

La description de tous les dieux de *Religions et avatars* suit le même format. Voici comment elle se présente :

Nom du dieu

(Titres et épithètes courants)

Statut de la puissance, plan d'origine, alignement

Les abréviations d'alignement utilisées d'un bout à l'autre de cet ouvrage sont : LB = loyal bon, NB = neutre bon, CB = chaotique bon, LN = loyal neutre, N = neutre, CN = chaotique neutre, LM = loyal mauvais, NM = neutre mauvais et CM = chaotique mauvais.

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Indique les choses, idées ou émotions que le dieu incarne et qui l'intéressent tout particulièrement.
AUTRES NOMS :	Les éventuels autres noms du dieu. Il peut s'agir d'appellations anciennes ou régionales, ou encore du nom d'une autre divinité que le dieu a absorbée et pour laquelle il se fait passer.
NOM DU DOMAINE :	Le niveau sur lequel le dieu réside, suivi du nom de son domaine. Si le plan d'origine n'est pas divisé en niveaux, son nom est reproduit ici (certains plans ont également des niveaux portant le même nom que le plan lui-même).
SUPÉRIEUR :	La puissance que le dieu sert, si tel est le cas.
ALLIÉS :	Les alliés traditionnels du dieu.
ENNEMIS :	Ses ennemis traditionnels. Les rivaux et ceux à qui le dieu dispute sa sphère d'influence ne sont pas nécessairement ses ennemis. Dans ce cas, ils sont abordés dans la description, pas ici.
SYMBOLE :	Le symbole du dieu, brièvement décrit.
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	L'alignement imposé aux adorateurs du dieu. Le plus souvent, les puissances évitent de se montrer trop restrictives afin d'attirer autant de fidèles que possible.

L'introduction décrit l'aspect de la divinité (ou la manière dont on la représente généralement) si celui-ci diffère de son avatar. Elle explique quels sont les autres noms du dieu, qui le vénère et quelles qualités on lui prête en termes de comportement et de personnalité. Elle détaille également ses relations avec les autres divinités qui ne sont pas évoquées aux lignes "Alliés" ou "Ennemis".

Avatar du dieu (classes de personnage et niveaux)

Ce passage détaille les traits de l'avatar et les sorts auxquels il a accès. Afin de gagner de la place, on définit l'avatar sous le nom du dieu (et non "l'avatar d'Untel"). Ses caractéristiques utilisent les abréviations suivantes :

CA : classe d'armure ; VD : vitesse de déplacement, vl : vol (la classe de manœuvrabilité des avatars est toujours A), ng : nage, cr : creuser ; pv : points de vie ; TAC0 : score nécessaire pour toucher une CA égale à 0 ; AT : nombre d'attaques par round
Dég : dégâts infligés par chaque attaque (arme, dans le cas où l'avatar en utiliserait une, bonus de Force, bonus de spécialisation)
RM : résistance à la magie, T : taille (exprimée en mètres)
For : score de Force, Dex : score de Dextérité, Con : score de Constitution,
Int : score d'Intelligence, Sag : score de Sagesse, Cha : score de Charisme
Sorts : M : nombre de sorts de magicien par niveau, P : nombre de sorts de prêtre par niveau (ce qui inclut les bonus dus à la Sagesse)
Sauvegarde : jets de sauvegarde ; PPMM : paralysie, poison et mort magique,
SBB : sceptres, bâtons, baguettes, PM : pétrification ou métamorphose, Souf : souffles, Sor : sorts

Attaques/défenses spéciales : Ce paragraphe détaille les attaques et défenses spéciales de l'avatar, mais aussi ses armes magiques et les tactiques qu'il utilise le plus fréquemment.

Autres manifestations

Ce passage discute de la manière dont le dieu se manifeste (avatar excepté). Ces manifestations sont bien plus fréquentes que l'apparition d'un avatar. Elles confèrent souvent des avantages aux fidèles, à moins qu'elles ne leur indiquent la direction à suivre, l'accord de la divinité, sa satisfaction ou son déplaisir. Parfois, elles ne servent qu'à rassurer les fidèles en leur montrant que le dieu s'intéresse à eux.

Le clergé

Au début de ce passage, les abréviations suivantes sont utilisées pour définir les diverses classes de personnages : Cl : clerc, PC : prêtre du culte, Cham : chaman, Croi : croisé, Dr : druide, Moi : moine, Myst : mystique, Guer : guerrier, Pal : paladin, Rôd : rôdeur, Mag : magicien, Mage : mage, Abj : abjurateur, Conj : conjurateur, Dev : devin, Ench : enchanteur, Illu : illusionniste, Inv : invocateur, Néc : nécromancien, Trans : transmutateur, Chant : chanteur de sorts, Vol : voleur, Bar : barde. À noter que le chanteur de sorts est décrit dans *Wizards and Rogues of the Realms*, sous l'appellation de "spellsinger".

CLERGÉ :	Indique les différentes classes de personnage pouvant être intégrées au clergé. N'oubliez pas que certains membres du clergé peuvent ne faire partie d'aucune classe. Dans ce cas, et faute de plus amples renseignements, on les considère comme des guerriers de niveau 1.
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	Les membres du clergé doivent impérativement avoir un des alignements indiqués (leur classe pouvant leur imposer d'autres contraintes supplémentaires).
REPOUSSE LES MORT-VIVANTS :	Indique si les membres du clergé peuvent repousser les morts-vivants.
COMMANDE AUX MORT-VIVANTS :	Indique s'ils peuvent contrôler les morts-vivants.

Les compétences diverses que les membres du clergé acquièrent en bonus sont détaillées dans ce paragraphe d'introduction.

La suite de ce passage décrit l'opinion que le reste du monde a du clergé, les détails propres à la religion pour ce qui est de la construction des temples, les noms que se donnent les membres du clergé, la manière dont les diverses classes de personnages présentes se répartissent au sein de la hiérarchie et les titres en vigueur. Les renseignements plus spécifiques sont classés par sous-partie :

Dogme : Ce paragraphe détaille les préceptes et la doctrine de la foi.

Activités quotidiennes : Les activités auxquelles se livrent habituellement les membres du clergé sont évoquées ici. C'est ce paragraphe qui explique ce



que l'Église fait vraiment (et qu'il ne faut pas confondre avec ce que les fidèles croient, c'est-à-dire le dogme). On y indique les sacrifices et dons que prêtres et fidèles doivent faire au dieu ou au clergé.

Festivités et cérémonies religieuses : Ce passage décrit les rituels auxquels se livrent les croyants, ainsi que les occasions qui ont une importance particulière pour eux.

Lieux de culte principaux : C'est ici qu'est abordée la question des temples dédiés au dieu. Les édifices évoqués sont ceux qui réunissent le plus de fidèles, ou encore qui ont une grande influence ou une importance historique pour la religion.

Ordres affiliés : Ce paragraphe parle brièvement des ordres militaires affiliés à l'Église. Leur nom est indiqué, de même que les classes de personnages de leurs membres, mais aussi leur fonction, leurs devoirs et autres renseignements utiles.

Vêtements sacerdotaux : Ce passage décrit la tenue de cérémonie des prêtres et évoque les éventuelles différences d'habillement existant entre les divers membres du clergé (en fonction du rang, de la classe de personnage, etc.). Si la couleur ou le matériau de fabrication du symbole du dieu est important, ce sujet également abordé à cet endroit.

Vêtements de tous les jours : Enfin, ce paragraphe explique comment s'habillent les prêtres dans la vie de tous les jours ou lorsqu'ils partent à l'aventure. Il détaille les tenues respectives des divers types de prêtres qui font partie de l'Église.

Prêtres du culte (nom spécifique ou, éventuellement, nom de la classe)

La table de progression en niveaux se trouve dans l'Appendice 1 : Classes de prêtres.

PRÉ-REQUIS : Indique le minimum requis dans les caractéristiques importantes pour ce type de prêtre.

CARAC. PRIM. : Les caractéristiques dont le score doit au moins être égal à 16 pour que le personnage bénéficie d'un bonus de 10% à tous ses gains d'expérience.

ALIGNEMENT : L'alignement des prêtres du culte doit être le même que celui du dieu, à moins que le contraire ne soit indiqué ici.

ARMES : Les armes que les prêtres du culte peuvent utiliser.

ARMURE : L'armure qu'ils ont le droit de revêtir.

SPHÈRES (MAJ) : Les sorts pour lesquels ils bénéficient d'un accès majeur.

SPHÈRES (MIN) : Ceux pour lesquels ils bénéficient d'un accès mineur seulement.

OBJETS MAGIQUES : Les objets magiques qu'ils peuvent utiliser.

COMP. REQUISES : Les compétences (martiales ou diverses) qu'ils doivent acquérir (en payant le coût requis) dès le 1er niveau.

COMP. SUP. : Celles qu'ils reçoivent sans dépenser la moindre unité de compétence (ils peuvent ensuite dépenser normalement pour améliorer leurs chances de succès).

- Si d'autres races que les humains peuvent être prêtres du culte, cela est indiqué à la première puce.
- Viennent ensuite les pouvoirs que les prêtres du culte reçoivent de leur dieu. Les clercs n'y ont pas droit, à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué (dans ce cas, cette information se trouve généralement dans le premier paragraphe de la section "Le clergé").
- Les pouvoirs sont souvent exprimés sous le nom du sort auquel ils ressemblent. Lorsqu'un prêtre du culte reçoit une telle faculté (par exemple, "il peut lancer *lumière* (sort de prêtre, niveau 1) 1 fois/jour"), cette dernière est utilisable en plus de ses sorts normaux. Il ne s'agit nullement d'un sort qu'il est obligé d'apprendre ou d'une restriction concernant le nombre de fois où il peut le jeter au cours d'une même journée (ou décade). Ces pouvoirs ne nécessitent aucune composante (ni verbale ni somatique ni matérielle) ; ils sont évoqués à la section Attaques spéciales du Chapitre 9 du *Guide du Maître*. Ils s'accompagnent systématiquement d'un modificateur d'initiative de +3, et ce, quel que soit le temps d'incantation du sort qu'ils reproduisent.

Sorts

Enfin, ce dernier passage détaille les sorts spécifiques à l'Église. Sauf si le MD en décide autrement, seuls les prêtres (clercs, prêtres du culte, chamans, croisés, druides ou mystiques) de la religion ont accès à ces sorts. Ils peuvent toujours les lancer, même s'ils n'appartiennent pas aux sphères auxquelles ils ont normalement accès. Il est bon de noter que, quand ils sont utilisés comme composante matérielle, les symboles sacrés ne sont jamais détruits au cours de l'incantation.

Nouvelle table de TAC0

	Niveau																			
Groupe	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Roublard	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	10	10
Groupe	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	**38**	**39**	**40**
Combattant	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–10	–10	–10	–10	–10	–10	–10	–10	–10
Magicien	14	13	13	13	12	12	12	11	11	11	10	10	10	9	9	9	8	8	8	7
Prêtre	8	6	6	6	4	4	4	2	2	2	0	0	0	–2	–2	–2	–4	–4	–4	–6
Roublard	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

Nouvelle table de sorts de prêtre

	Niveau de sort						
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6***	**7****
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3
25	9	9	9	9	9	8	4
26	9	9	9	9	9	9	4
27	9	9	9	9	9	9	5
28	9	9	9	9	9	9	6
29	9	9	9	9	9	9	7
30	9	9	9	9	9	9	8
31	10	10	9	9	9	9	8
32	10	10	10	9	9	9	8
33	10	10	10	10	9	9	9
34	11	11	10	10	9	9	9
35	11	11	10	10	10	10	9
36	11	11	11	11	10	10	10
37	12	12	11	11	10	10	10
38	12	12	11	11	11	11	10
39	12	12	12	12	11	11	11
40	13	13	13	12	12	11	11

Nouvelle table de sorts de magicien

	Niveau de sort								
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	4
26	6	6	6	6	6	5	5	5	5
27	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	7	6	6	6	6
30	7	7	7	7	7	7	7	6	6
31	7	7	7	7	7	7	7	7	7
32	7	7	7	7	7	7	7	7	7
33	7	7	7	7	7	7	7	7	7
34	8	8	8	8	8	7	7	7	7
35	8	8	8	8	8	8	8	7	7
36	8	8	8	8	8	8	8	8	8
37	8	8	8	8	8	8	8	8	8
38	8	8	8	8	8	8	8	8	8
39	9	9	9	9	9	8	8	8	8
40	9	9	9	9	9	9	9	8	8

Nouvelle table de sorts de barde

	Niveau de sort						
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
1	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—	—
11	3	3	3	1	—	—	—
12	3	3	3	2	—	—	—
13	3	3	3	2	1	—	—
14	3	3	3	3	1	—	—
15	3	3	3	3	2	—	—
16	4	3	3	3	2	1	—
17	4	4	3	3	3	1	—
18	4	4	4	3	3	2	—
19	4	4	4	4	3	2	—
20	4	4	4	4	4	3	—
21	5	4	4	4	4	3	—
22	5	5	4	4	4	3	—
23	5	5	5	4	4	4	—
24	5	5	5	5	4	4	—
25	5	5	5	5	4	4	1
26	5	5	5	5	5	4	1
27	5	5	5	5	5	5	1
28	6	5	5	5	5	5	1
29	6	6	5	5	5	5	1
30	6	6	6	5	5	5	1
31	6	6	6	5	5	5	2
32	6	6	6	6	5	5	2
33	6	6	6	6	6	5	2
34	6	6	6	6	6	6	2
35	6	6	6	6	6	6	2
36	7	6	6	6	6	6	2
37	7	7	6	6	6	6	2
38	7	7	6	6	6	6	3
39	7	7	7	6	6	6	3
40	7	7	7	7	6	6	3

* Seulement utilisables par les prêtres ayant au moins 17 en Sagesse.
** Seulement utilisables par les prêtres ayant au moins 18 en Sagesse.

PANTHÉON FÉERÛNIEN

Le panthéon féerûnien est un amalgame de dieux remontant à la préhistoire des Royaumes. Il regroupe de nombreux dieux étrangers, apportés par les immigrants arrivés au fil des millénaires, et d'autres qui étaient autrefois des mortels avant de se voir conférer des pouvoirs divins. Bien que leurs intérêts englobent principalement ceux des humains de Féerûne, leurs sphères d'influence (tant raciale que géographique) sont en expansion constante. Le nombre des puissances croît lui aussi de plus en plus, au détriment des autres panthéons d'Abeir-Toril.

Contrairement à ce qui se passe dans les panthéons demi-humains (mais aussi dans ceux de régions telles que Chult, Kara-Tur, Maztica, la Mulhorande et Unther), aucun dieu ne dirige les autres dans celui de Féerûne. Au lieu de cela, il s'agit d'une assemblée de puissances, parfois coopératives mais le plus souvent antagonistes, qui ne perçoivent les Royaumes (et les autres dieux) qu'au travers de leurs sphères d'influence respectives. Les sages pensent que la désunion et les luttes incessantes qui sont la marque du panthéon féerûnien lui permettent d'évoluer bien plus rapidement que s'il était figé. Cela expliquerait pourquoi il empiète de plus en plus sur les autres panthéons d'Abeir-Toril.

Les dieux de Féerûne sont plus ou moins dirigés par une oligarchie connue sous le nom de Cercle des Puissances Majeures, qui se réunit dans le Pavillon de Cynosure (occupant un demi-plan situé dans le Plan Éthéré) et qui a pour charge de maintenir l'Équilibre (tel qu'il est défini par Ao) et de châtier les contrevenants. Cette assemblée divine se rassemble très rarement et n'agit qu'après s'être laissé le temps de délibérer. Mais son temps de réaction extrêmement long reflète davantage la difficulté de parvenir à un consensus entre puissances opposées qu'un éventuel manque de sagesse divine.

Comme tous les autres panthéons d'Abeir-Toril, celui de Féerûne se trouve sous la responsabilité d'Ao, surpuissance des Royaumes. Ao est l'éternel observateur, l'entité suprême qui interfère très rarement, et seulement pour garantir l'Équilibre, ratifier (ou interdire) l'ascension de mortels au statut de dieux et faire en sorte que les puissances répondent aux attentes de leurs fidèles.

Il y a peu, tous les dieux du panthéon de Féerûne ont été déchus de leurs pouvoirs célestes par Ao, après que deux puissances majeures, Myrkul et Baine, eurent volé les *Tablettes du Destin* qui déterminent les devoirs de chaque entité divine. Si Ao a réagi en provoquant la Déchéance des Dieux, ce n'est pas en raison du vol proprement dit, mais plutôt parce que les divinités refusaient de faire face à leurs responsabilités. La période qui s'en est suivie est connue sous le nom de Temps des Troubles, mais aussi de Crise des Avatars ou Guerre des Dieux. Les puissances ont été obligées d'arpenter les Royaumes, sous la forme d'avatars à peine supérieurs aux plus puissants mortels de Féerûne. Empêchés de retourner dans leur plan, ils ont semé la zizanie sur Toril. La magie est devenue incontrôlable et les humains ont subi la loi cruelle de dieux qui les avaient depuis longtemps abandonnés. Le Temps des Troubles a pris fin lorsqu'une poignée de braves mortels ont ramené les tablettes à Ao. Ce dernier a donc rétabli l'ordre, en remplaçant les puissances qui avaient été tuées, mais il a ensuite fait en sorte que les dieux soient plus à l'écoute des humains (en liant leur pouvoir au nombre de leurs fidèles et à la foi de ces derniers).

Mais le Temps des Troubles n'était pas la première visite des puissances célestes sous forme d'avatars, et rien ne permet de dire qu'elle sera la dernière. Il suffit pour cela de se remémorer le Cataclysme de l'Aube, qui s'est produit après la chute de Nethéril et dont on pense qu'il a annoncé la destruction de Myth Drannor. Cette première Guerre des Dieux aurait été déclenchée par la naïveté d'un Lathandre encore jeune, qui aurait décidé, en compagnie d'autres dieux nouvellement créés, d'éradiquer tout ce qui était mauvais ou vieux dans les Royaumes.

À l'heure actuelle, les dieux de Féerûne sont davantage en contact avec leurs fidèles et agissent plus que jamais en fonction de leurs responsabilités propres. Ils continuent toutefois de se chamailler et de comploter les uns contre les autres, alors même que la sphère d'influence de leur panthéon ne fait que croître.

Akadie

(Reine de l'Air, Notre-Dame des Airs, Dame des Vents, Reine des Élémentaux d'Air)

Puissance majeure du Plan Élémentaire de l'Air, N

Sphère d'Influence :	Élément air, élémentalistes de l'air, déplacement, vitesse, créatures volantes
Autres Noms :	Teylas (dans les Terres de la Horde)
Nom du Domaine :	Plan Élémentaire de l'Air/Le Grand Conduit
Supérieur :	Aucun
Alliés :	Ærdriē Fænya, Chantsecret, Quorlin, Remnis, Shaundakul, Stronmaus, Syranita
Ennemis :	Grumbar
Symbole :	Nuage blanc, généralement sur fond bleu
Alignement des Fidèles :	Au choix

Akadie la toujours changeante est la brise murmurante et la bourrasque qui accompagne la tempête. Son baiser peut être doux et humide ou froid et amer. Détachée de tout, elle transporte bruits et senteurs, mais ne s'arrête jamais pour impressionner le voyageur par sa force. Dans les œuvres d'art religieux, on la représente souvent sous la forme d'une femme bleutée, légèrement translucide, dont les ailes gigantesques se perdent dans les nuées. On dit d'ailleurs que ce sont ces ailes qui génèrent tous les vents qui balayent Féerûne.



Comme tous les seigneurs élémentaires, Akadie ne s'occupe guère de ses adorateurs mortels. Ses réactions sont difficiles à évaluer et elle reste bien souvent incompréhensible pour quiconque n'est pas natif du Plan Élémentaire de l'Air. L'inaction relative d'Akadie et des autres seigneurs élémentaires fait qu'ils ont été classifiés comme des puissances mineures et que leurs Églises respectives sont assimilées à des sectes. Sur les Terres de la Horde, Akadie est connue sous le nom de Teylas, dieu du Plan Élémentaire de l'Air. Le fait que la Dame des Vents soit parfois considérée comme une entité mâle ne pose aucun problème à son culte.

Il semblerait qu'Akadie éprouve une certaine affection pour ses fidèles, mais elle ne la montre que lorsqu'on lui offre de grandes quantités d'encens précieux (qui doivent être brûlés en extérieur, afin que les vents puissent lui en apporter la senteur). On peut donc également penser qu'elle n'apprécie que ceux qui lui font des offrandes. Il est possible de se faire entendre d'elle lorsqu'on lui demande de calmer la force du vent (ou même de le faire taire), de procurer un courant porteur ou même de faire tomber une petite pluie fine, mais elle n'a pas la moindre influence sur les tempêtes, ces dernières faisant partie de la sphère d'influence de Talos et d'Umberlie (Akadie est toutefois capable de faire apparaître des tourbillons d'une rare violence, bien que leur durée soit très réduite). Personne ne l'a vue dans les Royaumes lors du Temps des Troubles.

Avatar d'Akadie

(élémental d'air à 30 DV, clerc 30, mage 30)

S'il faut s'en tenir aux écrits, l'avatar d'Akadie n'aurait été aperçu que deux fois à la surface d'Abeir-Toril. En général, la Reine de l'Air prend la forme d'une colonne de vents tourbillonnants, tornade impressionnante qui se perd dans les nuages (mais elle n'inflige des dégâts similaires à ceux d'un ouragan que lorsqu'elle génère un tourbillon de vent; voir ci-dessous). Sa voix peut être légère comme le souffle de la brise dans les branches ou si puissante, qu'elle s'entend à des kilomètres à la ronde. Elle peut lancer les sorts des sphères suivantes : climat, élémentaire (air) et soins. En temps que mage, elle utilise les sorts de l'école élémentaire de l'air.

CA -4; VD vl 64; pv 296; TAC0 -9; #AT 2
Dég 6d10
RM 50%; TA T (50 m de haut)
For 21, Dex 24, Con 22, Int 19, Sag 19, Cha 15
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/6/6, P : 12/11/11/10/9/9/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Akadie attaque à l'aide de sorts et de violentes rafales de vent. À partir du moment où son environnement n'est pas dénué d'air, elle est considérée comme une entité native du Plan Primaire (et de la sphère de cristal) dans lequel elle se trouve. Cela l'immunise contre certains effets de sorts tels que *coquille antimagique*, *parole divine* et *protection contre le mal/le bien* (ceux qui sont en rapport avec les créatures des autres plans). Une fois par tour, son avatar peut prendre la forme d'un tourbillon pendant 3 rounds. Haute de 50 m, elle est alors large de 3 m à sa base, contre 30 m à son extrémité (s'il lui est possible d'atteindre sa pleine taille). Sa hauteur est sans incidence sur les dégâts qu'elle inflige sous cette forme. Néanmoins, si elle n'atteint que la moitié de sa taille maximale, son diamètre supérieur ne fait que 15 m, contre 7,50 m si elle ne peut prendre que le quart de sa taille normale. La violence de ce tourbillon est telle qu'il tue instantanément toutes les créatures de moins de 6 DV dans un rayon de 120 m. Celles qui ont de 7 à 9 DV sont assommées pendant 1d4 tours, contre 1d4 rounds pour celles qui ont 10 DV ou plus. Celles qui survivent à l'attaque subissent 4d8 points de dégâts.

Lorsque l'avatar d'Akadie apparaît, les créatures volantes sont obligées de se poser sans délai, à moins que la Reine des Élémentaux d'Air ne calme suffisamment ses vents pour leur permettre de continuer à voler. Elle le fait souvent, car elle considère qu'être confiné au sol est une terrible insulte pour une créature volante (elle y compris). Dans le cas contraire, les créatures tombant au sol subissent les dégâts normaux, à moins que la déesse n'amortisse leur chute.

Akadie peut rompre le combat ou quitter le Plan Primaire à tout moment. Il lui suffit juste de 2 rounds pour fusionner avec l'air ambiant, suite à quoi elle se dissipe dans les nuages.

Autres manifestations

Lorsqu'elle désire se rendre dans les Royaumes, Akadie le fait souvent sous une manifestation autre qu'un avatar, mais ses visites restent tout de même extrêmement rares comparées à celles de nombreux autres dieux. La Dame de l'Air a déjà pris la forme de n'importe quelle créature volante, et sa voix désincarnée a déjà été entendue, comme véhiculée par la brise. Il n'est pas rare qu'elle fasse appel à un serviteur aérien pour délivrer un message (ou des ordres) à ceux qu'elle en juge dignes (ou qui lui sont utiles). Un changement d'intensité du vent est bien souvent considéré comme un signe qu'Akadie est satisfaite.

Le clergé

CLERGÉ :	Prêtres du culte, chamans, croisés, mystiques
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	NB, CB, N, CN, NM, CM
REPOUSSE LES MORT-VIVANTS :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement bon), Croi : non, Myst : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement neutre ou mauvais), Croi : non, Myst : non

Tous les prêtres du culte d'Akadie, mais aussi ses chamans, croisés et mystiques, reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. En plus des compétences requises, les prêtres sont fortement encouragés à maîtriser météorologie et à apprendre à jouer d'un instrument à vent (flûte, orgue, cornemuse, etc.). En plus de leurs sphères de sorts normales, les chamans d'Akadie bénéficient d'un accès majeur à la sphère élémentaire (air).

Avant le Temps des Troubles, tous les cultes élémentaires avaient des clercs dans leurs rangs, mais il ne reste plus aujourd'hui que des prêtres du culte. Personne ne sait pourquoi Akadie a décidé de convertir peu à peu ses clercs en prêtres du culte. Depuis la Guerre des Dieux, l'Église akadienne a également fondé un ordre de croisés et un autre, plus réduit, de mystiques. Dans les sociétés primitives ou à caractère nomadique (comme les Tuigans), la Dame de l'Air est servie par des chamans.

Les prêtres d'Akadie se fixent rarement quelque part, ce qui explique que les communautés qu'ils traversent ne se sentent ni menacées ni rassurées par leur venue. Ils arrivent souvent en ville avec la brise du matin et sont repartis au coucher du soleil. L'errance et le mouvement incessant semblent être une nécessité pour tous les prêtres, ce qui explique qu'il n'y a que très peu de temples consacrés à Notre-Dame des Vents. La plupart du temps, ces sites sacrés ne sont guère plus que des cercles de piliers de bois dressés en plein air, au sommet desquels ont été fixés plumes et serpentins qui ondulent au moindre souffle de vent. Les prêtres arpentent Féerûne, mettant chaque opportunité à profit pour prêcher la bonne parole. Ils expliquent souvent quelle joie ils tirent de la totale liberté que leur laisse Akadie, mais évitent de discuter de problèmes de fond. Ils préfèrent largement semer les graines de la Reine de l'Air et poursuivre leur route là où le vent les mène. Ils ont également tendance à multiplier les belles phrases, et certains n'hésitent pas à leur rétorquer que ce qu'ils disent n'est que du vent (dans tous les sens du terme).

Les prêtres d'Akadie sont divisés en deux ordres, le Murmure et le Grondement. Il ne s'agit pas là de rangs différents, ni même d'une distinction entre les prêtres itinérants et ceux qui officient dans leur paroisse, mais plutôt d'une différence d'approche de la religion. Les Murmures préfèrent agir en sous-main, sans jamais révéler qu'ils font partie du clergé d'Akadie, tandis que les Grondements sont bien plus directs. L'Église de la Dame de l'Air est disparate et ne semble pas avoir d'objectifs à long terme, ce qui fait qu'on la considère rarement comme une menace. Bien évidemment, des membres du clergé particulièrement ambitieux peuvent parfois causer des ravages dans leur région.

Les prêtres sont regroupés en "églises", groupes réduits qui obéissent à un Akadien particulièrement charismatique. La constitution de ces groupes varie en permanence, au gré des manigances de chacun : certains progressent dans la hiérarchie, d'autres régressent, tandis que d'autres encore, dégoûtés, préfèrent quitter leurs anciens collègues (à moins qu'Akadie ne leur ait demandé d'aller fonder leur propre église bien loin de chez eux). Ce type d'organisation est extrêmement fluide et souvent incompréhensible pour quelqu'un d'extérieur. Il est en effet très difficile de savoir qui dirigera l'église d'une décade sur l'autre, et donc à qui il faut s'adresser pour conclure un accord ou signer un contrat. C'est en raison de ce problème d'organisation que les Akadiens ont la réputation d'être indignes de confiance. En effet, lorsqu'on leur rappelle qu'ils avaient promis quelque chose, ils répondent fréquemment : "Je suis désolé, mais cela ne me concerne plus." Et encore faut-il commencer par retrouver celui avec qui l'on avait fait affaire !

Les novices reçoivent le titre de Moineaux. Ils deviennent prêtres à part entière après avoir passé avec succès une épreuve conçue exprès pour eux et supervisée par deux aînés (la plupart du temps, il leur faut voler au cours de ce test). Par ordre d'importance, les autres titres du clergé sont : Ailé (prêtre), Air de la Déesse, Brise de Lumière, Zéphyr (prêtre supérieur), Mistral, Sirocco (chef d'une "église" importante) et Tourbillon (prêtre d'expérience ou chef d'une très grande église). Tout prêtre ayant tué ou vaincu de manière indiscutable un ennemi du clergé (c'est-à-dire, bien souvent, une puissante créature de la terre ou un puissant prêtre de Grumbar) peut ajouter le titre honorifique "Grand" avant son appellation normale. Les prêtres du culte d'Akadie sont connus sous le nom de marchebises.

Dogme : La doctrine de l'Église akadienne incite à rechercher la spiritualité. Le clergé considère que l'on ne peut atteindre la vérité que si elle nous attire, et qu'aucun progrès n'est possible à partir de l'instant où cet intérêt décline. Le fidèle doit aller de lieu en lieu et multiplier les activités à la poursuite de son rêve ou de ses centres d'intérêt, car ce sont les expériences que chaque nouveau jour amène qui permettent de mûrir. Ceux qui résistent au dogme ne sont pas châtiés, car l'on considère que de tels obstacles finiront par tomber au fil du temps. Peu de sujets sont jugés suffisamment importants pour que le clergé éprouve le besoin de s'impliquer dans

une cause. S'il est un principe que l'Église d'Akadie défend bec et ongles, c'est que ses représentants ne doivent jamais être enchaînés ou emprisonnés. Une telle condition conduit souvent à une terrible déprime et un lent dépérissement.

Voici le discours qu'entendent tous les novices : "L'éternelle Akadie est la personnification du changement. Chaque jour qui se lève nous révèle un autre de ses aspects. Cherche toujours à être aussi flexible qu'elle et implique-toi dans tout ce qui t'intéresse. Examine les problèmes sous tous les angles afin de parvenir à la réponse la plus créative qui soit. Considère que la vie est un art qu'il te faut renouveler chaque jour, pour toi et la gloire éternelle d'Akadie. La liberté de se déplacer et de planer au fil de la brise est l'un des droits inhérents à tout être vivant. Vole le plus loin possible, propage la bonne parole d'Akadie et montre par tes actes combien elle est génératrice de vie."

Activités quotidiennes : Écouter le vent, voyager sous les étoiles de Féerûne, s'impliquer dans ses intérêts du moment et faire connaître la gloire d'Akadie aux autres, voilà quelles sont les principales préoccupations des prêtres. Le spelljamming est très apprécié par le clergé, en ce sens qu'il permet d'atteindre des mondes lointains et de leur amener la Dame de l'Air. Certains prêtres finissent par devenir obsédés par des expériences de nature pratique ou ésotérique, qui toutes prennent la vie pour cobaye. Par exemple, certains tentent d'acquérir par croisement des chiens de chasse ou des faucons toujours plus rapides, tandis que d'autres analysent la manière dont les orques s'adaptent aux violentes tempêtes, et que d'autres encore cherchent à donner vie à des chats ailés. Mais une fois que leur projet du moment ne les intéresse plus, les Akadiens l'abandonnent sans le moindre remords (quels que soient les efforts qu'ils aient pu déployer pour le mener à bien) et se consacrent à autre chose.

Festivités et cérémonies religieuses : Pour les Akadiens, chaque jour est un événement en soi. En règle générale, les fidèles se lèvent avant le soleil pour que la brise matinale emporte leurs prières. De la même manière, ils attendent souvent que la lune se lève sur Féerûne pour réciter leurs oraisons au vent du soir.

La Communauté du Vol est un rituel auquel se livrent tous les prêtres ayant atteint un certain statut. Il célèbre la faculté qu'ils ont acquise d'appeler un élémental d'air. La cérémonie est précédée par une heure de prières solennelles, après quoi l'élémental est appelé. Lorsqu'il répond, on brûle de l'encens en son honneur et on le noie sous une pluie de pétales de rose, en lui offrant des chants et des poèmes qu'il rapportera ensuite à la Dame de l'Air.

L'unique cérémonie religieuse de l'Église d'Akadie se tient au cœur de l'été. Tous les fidèles qui sont capables de s'y rendre doivent souvent voyager des décades durant pour atteindre l'endroit de la fête. Celle-ci se tient en effet dans le Shaar, et plus précisément dans les ruines de Noirautel, où se dressait autrefois le tout premier temple d'Akadie dans tout Féerûne (les éléments et le passage des saisons l'ont depuis longtemps détruit). Tous les prêtres présents récitent le chant des héros de la foi, avant d'y ajouter le nom de ceux qui sont morts au cours de l'année écoulée.

Lieux de culte principaux : Il n'existe que peu de temples permanents dédiés à Akadie. La plupart du temps, ces sites sont sous la responsabilité de prêtres itinérants, qui se relaient sans cesse pour les entretenir (ils reprennent leur route dès que leur remplaçant arrive). Le seul site sacré de l'Église est la colline du Premier Temple, à Noirautel. Le temple en question a disparu depuis longtemps, mais les fidèles continuent de se réunir en ce lieu pour se remémorer leur passé et le nom de leurs grands hommes. De cette manière, ils ne seront pas condamnés à reproduire les erreurs d'antan.

Ordres affiliés : L'ordre des croisés akadiens est connu sous le nom de Chevalier de la Rose des Vents. Ses membres mènent souvent des quêtes personnelles quand ils ne sont pas chargés de mission par leurs supérieurs. Le reste du temps, ils livrent une incessante vendetta au culte de Grumbar. Pour leur part, les mystiques sont affiliés à trois groupes différents en fonction de leur alignement : la Compagnie du Vent d'Été pour ceux qui sont bons, les Disciples de la Brise de Printemps pour les neutres et l'Alliance de l'Hiver Glacial pour ceux qui sont mauvais.

Vêtements sacerdotaux : Lorsqu'ils ont une cérémonie à accomplir, les prêtres d'Akadie revêtent une robe blanche, gris pâle et bleu pastel, qui représente les multiples visages de leur déesse. La soie est leur matière préférée, car sa texture plaît à Akadie. Les soies rares teintes de motifs tourbillonnants (bleus ou blancs) sont hautement prisées. Nombre de prêtres portent aussi des bijoux d'opale laiteuse, de quartz cristallin ou bleu, de lapis-lazuli, de turquoise, de béryl, de spinelle bleu ou de saphir. Ces minéraux sont également à la base des symboles sacrés d'Akadie : un élémental d'air projette un sable extrêmement fin sur la pierre, ce qui y grave le symbole de la Dame de l'Air. Par la suite, la gemme est sertie dans un bijou, qui devient le symbole sacré.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils doivent se déplacer, les Akadiens s'habillent d'une manière pratique, même s'ils privilégient toujours les tons blancs, gris pâle ou bleu pastel. Ils sont toutefois conscients du fait que leurs déplacements les amènent au contact de leur pire ennemi (la terre), et c'est pourquoi ils revêtent d'épais tissus pour mieux s'en protéger. Dans ce cas, la soie si chère à Akadie est souvent représentée par une simple écharpe ou une veste à vocation décorative. Leurs vêtements sacerdotaux sont rangés avec soin afin qu'ils ne s'abîment pas.

Prêtres du culte (marchebises)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 12, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	CB, N, CN, CM
ARMES :	Une seule arme de corps à corps, au choix. Toutes les autres doivent être des armes de jet (arquebuses et autres armes à feu sont interdites). Si le prêtre se sert de l'une de ses armes de lancer au contact, on considère qu'il ne sait pas la manier pour ce qui est de son jet d'attaque (à moins qu'il ne s'agisse également de son arme de corps à corps)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, climat, élémentaire (air), protection, soins, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Combat, divination, élémentaire (eau), élémentaire (feu), nécromancie
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, à l'exception des objets dont les effets sont en rapport avec la pierre (un *anneau de sorts* contenant un sort de *peau de pierre*, un *anneau de commande des élémentaux*, etc.)
COMP. REQUISES :	Équitation en vol (monture au choix)
COMP. SUP. :	Funambulisme, sens de l'orientation

- Kenkus et aaracokras peuvent être marchebises.
- En plus de leurs sorts de prêtre, les marchebises peuvent lancer des sorts de magicien de l'école élémentaire de l'air. Ils le font comme s'ils étaient mages de leur niveau (par exemple, un marchebise de niveau 3 est l'équivalent d'un mage de niveau 3). Ils obtiennent également leurs sorts de magicien par la prière (plutôt que d'avoir à les mémoriser) et ces enchantements viennent obligatoirement en remplacement de sorts de prêtre de même niveau. Ils ont accès aux sorts de niveau 8 au 16ème niveau, et à ceux de niveau 9 à partir du 18ème niveau. Pour cela, il leur faut impérativement les caractéristiques suivantes : Sagesse 18 et Intelligence 16 (pour les sorts de niveau 8) ou Sagesse 18 et Intelligence 18 (pour ceux de niveau 9). Chaque sort de mage de niveau 8 vient en remplacement d'un sort de prêtre de niveau 6, et chaque sort de niveau 9 fait disparaître un sort de prêtre de niveau 7. Les marchebises comprennent automatiquement les sorts de l'école élémentaire de l'air lorsqu'ils les voient sur un parchemin ou un livre de sorts (comme s'ils bénéficiaient de l'enchantement *lecture de la magie*), mais étudier ce dernier ne leur est d'aucune utilité pour apprendre des enchantements de magicien. Ils ne peuvent jamais remplacer plus des trois quarts de leurs sorts de prêtre par des sorts de magicien (en arrondissant à l'entier inférieur).
- Ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets nocifs des sorts à base d'air ou de vent, ainsi que contre les souffles gazeux.
- Ils ne se font jamais mal en tombant, du moment que la hauteur de chute n'excède pas 3 m/niveau. En termes de jeu, cela se traduit par la faculté *feuille morte* (à volonté, et même s'ils ont perdu connaissance) tant qu'ils ne tombent pas de trop haut.
- Au 5ème niveau, ils peuvent prendre *forme ectoplasmique* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/jour.
- Également au 5ème niveau, ils deviennent capables de conjurer un élémental d'air à 8 DV (1 fois/jour). Ce dernier leur obéit pendant 1 heure, sans que quiconque puisse le leur arracher. Si jamais le marchebise est tué ou assommé, le monstre devient fou et attaque tout ce qui bouge (sauf son maître) jusqu'à ce qu'il quitte le Plan Primaire. Le prêtre ne considère pas l'élémental comme son serviteur, mais plutôt comme un agent d'Akadie, qui mérite donc tout son respect. Cette faculté est accordée chaque jour, au moment où le personnage reçoit ses sorts.
- Au 7ème niveau, les marchebises acquièrent le pouvoir de voler (comme s'ils bénéficiaient du sort de magicien de niveau 3, *vol*) 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, ils peuvent jeter *nuage de mort* (sort de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
- Toujours au 9ème niveau, ils deviennent capables de conjurer un élémental d'air à 12 DV 1 fois par décade (la semaine des Royaumes Oubliés, longue de 10 jours). Les conditions sont identiques à celles qui concernent l'élémental à 8 DV (voir ci-dessus).
- Au 13ème niveau, ils peuvent conjurer un élémental d'air à 16 DV par décade. Là encore, voir ci-dessus.
- Au 15ème niveau, ils peuvent se déplacer dans le Plan Élémentaire de l'Air sans avoir besoin de boire ou de manger.
- Enfin, plusieurs marchebises peuvent conjurer un élémental plus puissant en agissant de concert. Il suffit pour cela de cumuler leurs niveaux. Par exemple, deux Akadiens (de niveau 9 et 5, respectivement) seraient capables d'appeler un élémental à 16 DV. Tant que tous deux restent en vie, la créature leur obéit pendant une heure entière. Si l'un d'eux est tué ou assommé, l'élémental attaque tout ce qui bouge (à l'exception des deux prêtres), puis retourne

dans le Plan Élémentaire de l'Air une fois l'heure écoulée. Les marchebises prenant part à un tel rituel doivent appliquer les règles de conjuration normales en fonction de leur niveau (pour reprendre l'exemple précédent, le prêtre de niveau 5 ne pourra plus conjurer d'élémental à 8 DV de la journée, tandis que celui de niveau 9 sera incapable d'appeler le moindre élémental à 12 DV pendant une décade).

Sorts d'Akadie

Troisième niveau

Vent ascensionnel (Invocation/évocation)

Sphère : Élémentaire (air)
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître une colonne large de 1,50 m et haute d'autant par niveau du prêtre. La hauteur peut être réduite, mais il faut le décider au moment de l'incantation. Le pilier peut résister à un poids de 20 kg par niveau. Si cela suffit pour contrer le poids d'un objet ou d'une créature, ce dernier (ou cette dernière) s'élève verticalement pour atteindre le sommet de la colonne en 1 round. Il est possible de résister à cet effet en réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts. Le prêtre peut varier la hauteur de la colonne (de 1,50 m au maximum possible) en se concentrant pendant 1 round.

La composante matérielle de *vent ascensionnel* est le symbole sacré du prêtre.

Quatrième niveau

Apaisement des vents (Invocation/évocation)

Sphère : Élémentaire (air)
Portée : 0
Composantes : V, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Sphère de 6 m de rayon
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort crée une zone dans laquelle l'air reste exceptionnellement calme. *Apaisement des vents* annule l'effet des tourbillons et des sorts tels que *diable de poussière* et *rafale* (du moins dans la zone d'effet, car ils ne sont pas dissipés par ailleurs). Les créatures natives du Plan Élémentaire de l'Air et celles qui sont à base de vent (telles que les vortex et les marcheurs de vent) font tout pour sortir au plus vite de cette zone. Cette dernière se déplace avec son créateur et perdure tant qu'il se concentre ou jusqu'à la limite de temps indiquée ci-dessus. Tant qu'il reste concentré, le personnage peut se déplacer (à demi-vitesse), mais aucune action physique ne lui est permise.

La composante matérielle d'*apaisement des vents* est le symbole sacré du prêtre.

Purification de l'air (Invocation/évocation)

Sphère : Élémentaire (air)
Portée : 0
Composantes : V, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Sphère de 6 m de rayon
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître une zone dans laquelle l'air reste (ou redevient) pur. *Purification de l'air* fait disparaître la fumée, le brouillard et le gaz, tout en empêchant les particules en suspension de voler (sable, cendres et autres vont aussitôt se coller au sol). Les créatures sous forme gazeuse sont immédiatement expulsées de la sphère, dans laquelle elles ne peuvent entrer avant le terme de la durée indiquée. Le globe se forme autour du personnage et se déplace avec lui.

La composante matérielle de *purification de l'air* est le symbole sacré du prêtre.

Vents d'Akadie (Altération, invocation/évocation)

Sphère : Élémentaire (air)
Portée : 100 m
Composantes : V, S
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Lorsque ce sort est lancé, une sphère d'air tourbillonnant apparaît à l'endroit choisi par le prêtre. Elle est large de 10 m, et toutes les créatures qu'elle affecte (de même que celles qui pénètrent dans cette zone tant que le sort n'est pas achevé) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de subir 1d4 points de dégâts.

Dès le round suivant, le prêtre peut générer un *éclair* au cœur de la tempête. Ce dernier inflige 1d6 points de dégâts par niveau (10d6 maximum) et se comporte comme le sort de magicien du même nom (niveau 3). La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour voir ses dégâts diminués de moitié. Si l'*éclair* prend pour cible une créature qui se trouve à l'intérieur du globe, celle-ci subit une pénalité de -4 au jet de sauvegarde.

Tous les 2 rounds, le nuage lâche un nouvel *éclair*, jusqu'à un total de 5. Les rounds où la sphère ne libère pas de décharge électrique, le prêtre peut agir comme bon lui semble (combattre, lancer d'autres sorts, etc.). Par contre, l'effort de concentration nécessaire pour diriger chaque nouvel *éclair* l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre au cours du round.

Septième niveau

Conjuration d'élémental d'air d'Akadie (Conjuration/convocation) *Réversible*

Sphère : Conjuration, élémentaire (air)
Portée : 40 m
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet d'appeler un élémental d'air. L'élémental conjuré a 60 % de chances d'avoir 12 DV, 35 % de chances d'en avoir 16 et enfin 5 % de chances d'en avoir de 21 à 24 (20+1d4). Le prêtre n'a nullement besoin de se concentrer pour conserver le contrôle de la créature, cette dernière le considérant comme un ami et lui obéissant implicitement. L'élémental repart au terme du sort, à moins qu'il ne soit renvoyé plus tôt par le prêtre, ou encore dissipé ou chassé par un sort de *renvoi* ou de *parole divine* (voir le sort de niveau 6 *conjuration d'élémental de feu*).

Tourbillon d'Akadie (Invocation/évocation)

Sphère : Élémentaire (air)
Portée : 120 m
Composantes : V, M
Durée : 1d4+3 rounds
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Cône de 90 m de haut et de 3 m de large à sa base, contre 10 m à son extrémité
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort génère des vents d'une violence terrible, capables de détruire même les structures les plus solides qui soient. Sur terre, il prend la forme d'une tornade ; en mer, c'est un cyclone. Il ne peut être créé que dans un lieu assez vaste pour qu'il se constitue, et le temps d'incantation prend 1 tour complet. Le tourbillon éparpille en tous sens les créatures de 3 DV ou moins, qui doivent impérativement réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique pour ne pas être tuées sur le coup. Les créatures volantes sont obligées de se poser et s'écrasent si elles ratent un jet de sauvegarde contre la mort magique (les dégâts étant calculés comme pour une chute normale). Les créatures ayant 4 DV ou plus subissent 3d6 points de dégâts par round, malmenées qu'elles sont par les rafales et les nombreux débris soulevés. Il leur est également impossible de progresser contre le vent, c'est-à-dire en direction du prêtre. Le *tourbillon d'Akadie* a le même effet qu'un *tremblement de terre* (voir le sort de niveau 7) sur les structures, à moins qu'elles ne soient en pierre.

Le *tourbillon d'Akadie* se déplace de 30 à 60 m par round (au gré du personnage) et ce dernier peut également le faire changer de direction (60° maximum par round). Il est toutefois nécessaire de se concentrer pendant 1 round complet pour pouvoir modifier la vitesse ou la direction de la tornade.

Les composantes matérielles de *tourbillon d'Akadie* sont le symbole sacré du prêtre et un bout de paille.

Vortex d'Akadie (Altération, invocation/évocation)

Sphère : Élémentaire (air)
Portée : 100 m
Composantes : V, S
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort est similaire à *vents d'Akadie*, si ce n'est que s'il n'émet pas des éclairs normaux, mais plutôt des *chaînes d'éclairs* (sort de magicien, niveau 6). La *chaîne d'éclairs* délivre 12d6 points de dégâts à sa première victime, puis perd 1d6 chaque fois qu'elle rebondit sur une nouvelle cible. Le nuage génère une *chaîne d'éclairs* tous les 3 rounds (au 3ème, 6ème et 9ème rounds). Au 10ème round, le sort cesse abruptement, non sans libérer un dernier *éclair* infligeant 10d6 points de dégâts.

Amaunator (mort)

(Le Dieu Jaune, Gardien du Soleil Éternel)

Puissance majeure (puis mineure) de Mécanus, LN

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Bureaucratie, contrats, loi, ordre, suzeraineté, le soleil
AUTRES NOMS :	At'ar l'Impitoyable (chez les Bédains de l'Anauroch)
NOM DU DOMAINE :	Mécanus/Forteresse du Soleil Éternel
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Kossuth
ENNEMIS :	Shar
SYMBOLE :	Soleil pourvu d'un visage
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LB, NB, LN, N, LM, NM



La majeure partie des Royaumes Oubliés vénèrent la déesse de la lune, Séluné, mais il n'existe quasiment aucun culte solaire. Bien que n'ayant aucun prêtre, les Bédains de l'Anauroch constituent l'exception à cette règle. Eux craignent et respectent At'ar l'Impitoyable, la Déesse Jaune. Elle symbolise la terrible chaleur du soleil du désert, et on la représente comme une perfide vieillarde dont la rage diurne sème la terreur même dans le cœur des braves. C'est également une garce qui, chaque soir, trompe son époux Kozah pour aller coucher avec N'asr, dieu de la nuit et des morts. Mais malgré la crainte des Bédains et le culte qu'ils vouent à At'ar, ils n'ont jamais reçu la moindre réponse à leurs prières car cette déesse n'existe pas. Il s'agit en fait d'un souvenir perverti d'Amaunator, dieu nethérisse de la loi et du soleil, qui leur provient de récits que leurs lointains ancêtres ont recueillis bien loin de l'Anauroch, auprès de survivants de la chute de Nethéril.

Amaunator était le patron de la loi et le gardien du temps. Sévère mais juste, il était vénéré par de nombreux dirigeants, soldats et autres puissants mages. Prudent jusqu'à l'obsession, il exigeait systématiquement que tout soit écrit, signé et scellé devant notaire, un peu à la manière de la Bureaucratie Céleste de Kara-Tur dans les Royaumes d'aujourd'hui. Loyal à outrance, il appliquait toujours la loi à la lettre, sans toujours se préoccuper de son esprit (sauf lorsque celui-ci lui plaisait davantage que les termes écrits), et en exigeait autant de ses serviteurs. Parfois, on lui rendait également hommage en sa qualité de maître du temps qui passe. Cet "ajout" à sa sphère d'influence était dû à une erreur de rédaction de contrat signé entre lui et un autre dieu. Le contrat stipulait : "…Amaunator sera responsable de toute éternité. devant ses fidèles, S'il apparaît qu'Il…". En raison d'une simple inversion de majuscules, Amaunator a considéré qu'il était chargé de "toute l'éternité devant ses fidèles". Fort heureusement, il n'a jamais rien fait de concret pour s'emparer de cette sphère d'influence. Il n'avait en effet nulle envie de se faire un ennemi de Mystryl, gardien officiel du flot du temps.

Après la chute de l'empire, les Nethérisses des classes basses et moyennes qui n'avaient pas été tués lors de la destruction des enclaves tournèrent le dos à Amaunator, dont ils étaient alors les seuls fidèles restants. Ils considéraient en effet que le dieu n'avait rien fait pour prévenir la ruine de leur civilisation. Ils avaient raison, mais ignoraient qu'Amaunator avait les mains liées. La magie sous toutes ses formes était alors sous le contrôle de Mystryl, et le contrat qu'Amaunator avait signé l'empêchait d'intervenir alors même qu'une catastrophe d'origine magique menaçait Nethéril.

Au fil des siècles, les érudits ont multiplié les théories visant à expliquer ce qu'il est advenu d'Amaunator. Certains pensent qu'il est par la suite devenu Lathandre (ou qu'il a été absorbé par ce dernier), tandis que d'autres prétendent, qu'empli d'amertume, il s'est transformé en At'ar, ou encore qu'il a quitté le panthéon des Royaumes pour intégrer celui de Kara-Tur (ou pour partir en direction d'une autre sphère de cristal). En réalité, après que la quasi-totalité de ses fidèles eurent disparu suite à la chute de Nethéril, il s'est mis à dépérir lentement, comme tous les dieux oubliés. Au bout d'un millénaire, il ne lui restait plus suffisamment d'énergie pour conserver sa Forteresse du Soleil Éternel sur Mécanus et il s'est retrouvé exilé dans le Plan Astral. Son cadavre dérive aujourd'hui au gré des courants astraux, dans l'attente du jour où un être entreprenant l'aidera à retrouver sa gloire passée.

Avatar d'Amaunator (clerc 38, mage 35)

Amaunator apparaissait sous les traits d'un homme dégingandé aux cheveux blanc argenté. Sa courte barbe était de la même couleur et sa peau luisait d'un léger éclat doré. Il portait un sceptre dans une main et un ouvrage de loi dans l'autre. Sa tenue était celle d'un magistrat : une longue robe noire ou pourpre, ornée d'un fin liseré d'argent ou d'or. Quiconque se trouvait en sa présence éprouvait aussitôt l'impressionnant pouvoir de la loi. Il pouvait utiliser les sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais avait une préférence très marquée pour les sphères du soleil et de la loi.

CA -5 ; VD 15 ; pv 202 ; TAC0 -4 ; #AT 1
Dég 2d6+3 (*sceptre du soleil éternel*, +1 grâce à sa Force)
RM 80 % ; TA G (3 m de haut)
For 17, Dex 16, Con 24, Int 25, Sag 22, Cha 20
Sorts : M : 8/8/8/8/8/8/8/7/7, P : 15/15/14/14/13/11/10
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Amaunator perçait immédiatement à jour voleurs et autres criminels. Il voyait l'invisible et pouvait jeter à volonté les sorts *connaissance des alignements*, *lecture des souvenirs* et *obstination légale*. Lorsqu'il attaquait physiquement, ce qu'il ne faisait qu'après avoir été provoqué, il utilisait son *sceptre du soleil éternel*, qui infligeait 2d6+2 points de dégâts par attaque et pouvait toucher n'importe quelle créature (même celles qui n'étaient normalement atteintes que par les armes +5). Les dégâts du sceptre étaient doublés contre les créatures chaotiques, et quadruplés si ces dernières étaient natives d'un autre plan (de plus, le moindre coup au but les renvoyait automatiquement dans leur plan d'origine). Enfin, il pouvait fonctionner comme un *sceptre de suzeraineté* (puissance doublée) quand Amaunator le désirait, et détruisait les golems sur un jet d'attaque de 18, 19 ou 20.

Le contact d'Amaunator anéantissait automatiquement tous les morts-vivants affectés par la lumière du jour. Lorsqu'il le souhaitait, il pouvait générer une illumination d'intensité égale à celle du soleil dans un rayon de 15 km. Cette lumière brillait 1 heure durant, mais il lui fallait ensuite attendre 2 bonnes heures avant de pouvoir la faire apparaître de nouveau. Un round sur deux, en plus de ses attaques normales, ses yeux pouvaient émettre une *colonne de feu* ou un *rayon de soleil*.

Il dissipait automatiquement les ténèbres magiques sur simple contact. Lorsque cet effet était éloigné de lui, il pouvait également le dissiper jusqu'à 120 m de distance (il lui suffisait alors d'y penser). Le soleil faisant partie de sa sphère d'influence, il était naturellement immunisé contre les attaques à base de feu, de lumière ou de chaleur. Les illusions ne l'affectaient pas non plus, pas plus que les pouvoirs visant à contrôler les émotions, les sorts de type *terreur* ou les effets magiques (sorts, objets, souffles, etc.) liés au froid, à l'ombre ou à l'obscurité.

Autres manifestations

Amaunator se manifestait fréquemment sous la forme d'une femme rayonnant de l'intérieur. Vêtue d'une longue robe opalescente, elle portait une balance en or si pur qu'elle en était presque transparente. On prétend que, lorsque la balance penchait vers la droite, l'individu qui se trouvait en présence d'Amaunator avait encouru son déplaisir. Il pouvait alors s'attendre à se voir dépossédé de toutes ses possessions matérielles et à s'exposer à sept années de misère, de dettes et de servitude. À l'inverse, si la balance était inclinée vers la gauche, la personne avait gagné la faveur du dieu, ce qui se traduisait immanquablement par la signature de nombreux contrats synonymes d'aisance financière. Mais c'était à ceux qui voyaient la balance équilibrée qu'était réservée la faveur ultime : une invitation à rejoindre le clergé d'Amaunator. Les Amaunatori étaient sans doute mis au courant du choix de leur seigneur, car ils se présentaient toujours à l'élu sous dix jours pour l'amener au temple d'Unité (qui a disparu depuis bien longtemps), où il recevrait son instruction.

Amaunator corrigeait les injustices, châtiait les méchants et vengeaient ceux qui étaient incapables de le faire eux-mêmes. Il le faisait en envoyant ses 13 hyènes géantes (maximum de points de vie, morale 20), qui déchiquetaient le condamné jusqu'à ce que ses restes soient éparpillés sur plusieurs dizaines de mètres à la ronde.

Certaines créatures étaient également les agents d'Amaunator, quand elles ne servaient pas (de même que certaines fleurs ou pierres précieuses) à montrer son plaisir ou son déplaisir. Il s'agissait des dragons d'émeraude, de saphir ou d'acier, des golems, des cypoulpes, des oiseaux de proie (et plus particulièrement des faucons diurnes), des tournesols, pâquerettes et autres lis jaunes, des topazes et de toutes les autres gemmes rouges ou couleur de feu, des chiens brun clair, et enfin des chats, des loups et des chevaux blancs.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, moines
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LB, LN, LM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, à partir du 2ème niveau, Moi : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Moi : non

Tous les clercs, prêtres et moines d'Amaunator reçoivent la compétence diverse religion (féerûnien) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Les prêtres d'Amaunator détenaient un grand pouvoir politique du temps de l'apogée de l'Empire nethérisse. Nombre d'entre eux faisaient office de conseillers ou de dirigeants locaux. Malgré les efforts qu'ils déployèrent pour stopper la progression du désert, l'Anauroch se mit à grandir après la première catastrophe magique provoquée par l'orgueil de Karse. Lorsque la population se souleva après sept années de mauvaises récoltes, les Amaunatori surent se montrer impitoyables pour réprimer la révolte. C'est en raison de cette incursion dans le domaine de la tyrannie qu'ils furent par la suite renversés.

Le clergé d'Amaunator était extrêmement hiérarchisé et limité par des règles très strictes. Le Vertueux Potentat (grand prêtre d'un temple, que l'on appelait "Cour") supervisait tous les aspects de sa juridiction. Personne ne pouvait agir ou être relevé de son autorité sans son consentement ou celui de l'un de ses sept Abbés Monastiques. Chacun de ces derniers était assisté par sept Hauts Juristes (prêtres), qui accomplissaient avec ferveur tous les ordres qu'ils recevaient. Les Hauts Juristes avaient eux aussi des subalternes, mais leurs différents titres ont été oubliés depuis bien longtemps. Les prêtres voués au mythe d'Amaunator étaient connu sous le nom d'astres du jour.

Le Vertueux Potentat avait pour rôle de dispenser son enseignement aux ouailles et de contrôler la progression des membres de la Cour (ou novices), lesquels étaient par la suite destinés à occuper des postes importants. Les sept Abbés Monastiques avaient chacun une tâche bien précise, dont l'entretien des environs du temple, des fermes rattachées ou de l'édifice proprement dit, la gestion des provisions nécessaires pour le corps (nourriture, etc.) et l'esprit, l'entretien et l'expansion de la bibliothèque légale et enfin la supervision de l'ordre des moines itinérants qui arpentaient le monde pour prêcher la paix procurée par la compréhension de la loi. Ces moines étaient les seuls membres du clergé à ne pas devoir tout ou partie de leur temps au temple, mais ils avaient pour obligation d'effectuer de fréquents rapports (au moins une fois l'an) au lieu de culte dont ils dépendaient.

Dogme : Les Amaunatori apprenaient que la loi était une et indivisible. C'était elle qui maintenait l'ordre au sein de la société et, en son absence, la civilisation sombrerait dans le chaos. Amaunator représentait le caractère certain de la loi, car cette dernière pouvait imposer un juste châtiment à n'importe quel criminel, aussi sûrement que le soleil se lève chaque matin.

Les novices entendaient le discours suivant : "Apprends la loi et respecte-la. Obéis-lui à la lettre, dans la moindre de ses clauses, car c'est en la connaissant sur le bout des doigts que tu pourras vivre libre et de manière vertueuse. Tiens-toi informé des décisions de tes supérieurs afin de connaître les nouveaux précédents, car c'est ainsi que l'unité des décisions d'Amaunator apparaîtra à tous. Sers tes supérieurs avec une grande fidélité et ils en montreront autant à ton égard. Mais dérobe-toi à ton devoir et tu connaîtras la dureté de leur réprobation."

Activités quotidiennes : Tous les membres du clergé devaient apprendre et comprendre comment tirer le maximum de profits des lois de leur pays, de leur province et de leur ville. Pour s'assurer qu'ils connaissaient bien la moindre nuance légale, ils s'interrogeaient mutuellement et s'entraînaient en tenant des procès factices. Ils étaient incapables de ne pas s'intéresser aux enquêtes qui avaient cours dans la région, ni de ne pas participer à l'élaboration d'un nouveau texte de loi. Chaque fois qu'ils faisaient bénéficier les autres de leurs lumières, c'était toujours avec une grande ferveur.

Les Amaunatori faisaient souvent office de juges ou d'avocats. Ils étaient payés très cher pour régler des différends entre marchands, mais aussi pour mettre au point divers accords commerciaux, et n'hésitaient pas à arrondir leurs fins de mois en servant d'arbitres dans les affaires commerciales ou personnelles qui ne méritaient pas de saisir l'appareil judiciaire.

Festivités et cérémonies religieuses : Le jour le plus saint de l'année était la commémoration de la signature de l'Acte du Panthéon, un accord paraphé par la totalité des dieux et supervisé par Amaunator. La date de cette fête tombait le jour de la troisième pleine lune de l'année. Les Amaunatori revêtaient alors leurs plus beaux atours légaux et défilaient dans les rues en arborant fièrement le symbole de leur dieu.

Le jour du solstice d'été avait également une grande importance. Les prêtres du clergé passaient la journée à se prélasser au soleil et à prier Amaunator pour le remercier du cadeau qu'il leur faisait en dardant ses rayons sur eux. Ils pensaient que, si cette tradition n'était pas respectée, Amaunator ferait en sorte que Toril ne reçoive pas le moindre rayon de soleil au cours de l'année à venir.

Chaque fois qu'un prêtre parvenait à faire signer un contrat qui lui était profitable, à défendre son cas devant une cour de justice ou à faire promulguer une loi qu'il avait rédigée, il remerciait le Gardien du Soleil en brûlant en son honneur encens et feuilles de chêne préservées par magie.

Lieux de culte principaux : C'est à Unité, importante province de Nethéril, que se dressait autrefois le plus important temple d'Amaunator, l'Enclave Boisée du Visage Solaire. Haut de dix-sept étages, cet édifice était un monstrueux pentagone à trois degrés, dont le toit en forme de dôme reflétait les rayons du soleil à des kilomètres à la ronde.

Les Vertueux Potentats qui se succédaient à la tête du temple d'Unité avaient pour habitude d'illuminer leurs cheveux ras à l'aide de sorts de *lumière éternelle*. Cette incantation devait toutefois être renouvelée mois après mois, pour prendre en compte la pousse des cheveux. Effet secondaire de cette pratique, les gnolls résidant dans la Forêt Facile, qui entourait le temple, venaient chaque mois en pèlerinage pour vénérer "l'illuminé", ce qui les incitait à concentrer leurs raids sur les autres secteurs des bois.

Ordres affiliés : L'Église d'Amaunator possédait quelques ordres affiliés, dont les représentants se trouvaient dans la majorité des communautés nethérisses. Le premier d'entre eux était une association de scribes assermentés, la Très Transcendante Affiliation des Plumes Paradisiaques. Ces individus hautains et arrogants arpentaient le monde pour enseigner la sainteté de la loi et de l'ordre. Ils avaient pour mission de faire ériger d'énormes bâtiments dédiés à la conservation des textes de loi. Ces monstruosités en pierre recelaient des milliers de livres et de parchemins traitant des lois de toutes les contrées dans lesquelles les disciples d'Amaunator s'étaient rendus.

Le Syndicat des Vertueux Légalistes Célestes était un groupe de 70 guerriers et paladins (ces derniers y étant en très nette majorité) qui vénéraient Amaunator en raison de son amour de la loi. Ces hommes et femmes enseignaient l'aspect loyal du dieu, interprétant ses tendances neutres comme une prérogative divine qu'il était possible d'ignorer pour adopter un comportement plus humaniste. Ces guerriers illuminaient la face extérieure de leurs boucliers à l'aide de sorts de *lumière éternelle*, pour aveugler les criminels qu'ils affrontaient. Cela leur procurait une source de lumière fiable dans l'obscurité et un avantage distinct dans les situations où ils parvenaient à faire perdre la vue à leurs adversaires.

Les moines d'Amaunator faisaient partie de la Confrérie du Soleil, association de moines itinérants qui servaient les fidèles sur le terrain, en les réconfortant et en faisant respecter l'ordre et la loi partout où ils se rendaient. Leur symbole était un soleil éclatant.

Vêtements sacerdotaux : Les Amaunatori portaient une longue robe à manches larges. De couleur rouge, orange et jaune, elle était couverte de symboles cousus représentant le soleil, à moins que ces dessins ne soient obtenus en peignant directement sur le tissu ou en y incrustant de minuscules pierres précieuses. La robe des Vertueux Potentats était tissée dans du drap d'or. Un couvre-chef en forme de soleil éclatant complétait la tenue rituelle. Les symboles sacrés d'Amaunator étaient presque toujours en or (plaqué ou massif). On en trouvait également en bois, auquel cas ils étaient peints d'une couleur dorée.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres partant à l'aventure s'habillaient souvent de manière pratique, préférant toutefois le rouge et l'orange pour leur cape, leur tabard et tous les accessoires ne faisant pas partie de l'armure. Lorsque cela était possible, ils portaient une armure dorée.

Prêtres du culte (astres du jour)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 11, Intelligence 12, Sagesse 15, Charisme 12
CARAC. PRIM. :	Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	LN, LM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, charme, conjuration, création, élémentaire (air), élémentaire (feu), loi, soleil, temps
SPHÈRES (MIN) :	Divination, élémentaire (terre), nécromancie, pensée, protection, soins
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Lecture/écriture
COMP. SUP. :	Étiquette, lecture sur les lèvres

- Si vous jouez à Nethéril selon les règles de la série ARCANE AGE™, jouez plutôt les astres du jour de la manière dont ils sont décrits dans la boîte de base.
- Les astres du jour jettent tous leurs sorts des sphères de soleil, loi et élémentaire (feu) comme s'ils avaient 3 niveaux de plus.
- Ils connaissent toutes les lois du pays, de la province et de la ville où ils résident, ainsi que celles de leur lieu de naissance (qui peut être totalement différent). Ils savent automatiquement toutes les informations plus ou moins connues se rapportant aux procédures légales de ces deux contrées. Lorsqu'il leur faut se remémorer un point de loi particulièrement obscur, ils y parviennent en réussissant un test de Sagesse ou d'Intelligence (au choix). Il leur faut effectuer un test similaire pour connaître les lois courantes des autres pays. Ils ont également la possibilité de se souvenir des pratiques moins courantes ou des réglementations obscures des autres nations, mais cela les oblige à réussir un test assorti d'un malus de -3 ou de -6, respectivement.
- Ils peuvent lancer *détection des mensonges* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour et gagnent 1 utilisation quotidienne de ce pouvoir tous les 4 niveaux au-delà du 1er (2 au 5ème niveau, 3 au 9ème, etc.).
- À partir du 2ème niveau, ils deviennent capables de repousser les morts-vivants. Ils le font comme un clerc de niveau deux fois moindre (arrondissez à l'entier inférieur). En d'autres termes, au 3ème niveau, ils repoussent toujours les morts-vivants comme des clercs de niveau 1. Même ceux qui sont d'alignement loyal mauvais ne peuvent contrôler les morts-vivants, en raison de l'aversion que ces créatures éprouvent pour le soleil et du fait qu'elles violent les lois naturelles (ce que les Amaunatori détestent plus que tout au monde).
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *obstination bornée* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, il leur est possible de jeter *manie de l'ordre* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour et *autorisation préalable* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/3 jours.

- Au 7ème niveau, ils peuvent lancer *obstination légale* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils deviennent capables de jeter *orbe desséchant de Sol* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.
- Au 13ème niveau, ils connaissent instinctivement l'éthique de tous les individus qu'ils rencontrent (à savoir, s'ils sont loyaux, neutres ou chaotiques). Cette faculté n'est pas constante et il leur faut y faire appel, mais cela ne leur coûte pas la moindre action en situation de combat.
- Enfin, au 15ème niveau, ils peuvent lancer *rayon de soleil* (sort de prêtre, niveau 7), 2 fois/jour.

Sorts d'Amaunator

Deuxième niveau

Incertitude d'Amaunator (Enchantement/charme)

Sphère :	Loi
Portée :	30 m
Composantes :	V, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	1
Zone d'effet :	Sphère de 12 m de rayon
Jet de sauvegarde :	Annule

Les créatures affectées par ce sort connaissent un temps d'incertitude avant de pouvoir exécuter les actions qu'elles ont décidées. En situation de combat, cela se traduit par une pénalité à l'initiative égale à un tiers du niveau du prêtre (arrondi à l'entier inférieur). Ce malus commence à faire effet dès le round qui suit celui où le sort a été jeté. Si elle ne se trouve pas en situation de combat, la victime effectue une pause d'un tiers de round (une vingtaine de secondes) par niveau du prêtre avant d'accomplir la moindre action.

Cet enchantement affecte pour 2d4 DV ou niveaux de créatures (plus le niveau du prêtre). Toutes les victimes potentielles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elles le ratent, elles sont affectées jusqu'au terme du sort, même si elles quittent la zone d'effet.

La composante matérielle d'*incertitude d'Amaunator* est un morceau de carapace de tortue.

Quatrième niveau

Cœur de soleil (Altération)

Sphère :	Soleil
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, M
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	5 m/niveau
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort a trois usages possibles. Malheureusement, il obtient son effet en "empruntant" la lumière du soleil pour le reste de la journée (ou pour le lendemain si on le lance de nuit). Il est donc extrêmement impopulaire chez les fermiers et les éleveurs, qui y voient un signe de mécontentement divin.

- *Lumière* : *Cœur de soleil* permet d'emprunter les rayons que le soleil s'apprête à darder sur la terre pour générer une importante *lumière*, extrêmement utile de nuit ou sous terre. Cette forme de l'enchantement est similaire à un sort de *lumière* durant 1 tour par niveau. Elle raccourcit de 1 minute par niveau la durée de soleil restante pour la journée (ou pour le lendemain).
- *Boule de feu* : Il est possible de convertir une partie de l'énergie solaire pour en faire une *boule de feu* lancée par un mage du même niveau que le prêtre. Chaque fois que le sort est lancé, la température baisse de 0,5 °C dans un rayon de 150 km, et ce pour les 10 jours à venir. Il est impossible de faire appel à cette version du sort de nuit ou par temps couvert.
- *Illumination* : Enfin, cet enchantement permet d'emprunter la lumière de la fin de journée (ou du lendemain) pour lancer *lumière éternelle* (portée et zone d'effet doublées). En contrepartie, la durée du jour est raccourcie d'une heure.

La composante matérielle de *cœur de soleil* est le symbole sacré du prêtre.

Cinquième niveau

Illumination (Altération, divination)

Sphère :	Pensée, soleil
Portée :	0
Composantes :	V, M
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Aucun

Illumination permet au prêtre de modifier le cours du temps, du moins en ce qui le concerne, lui. Tant que l'enchantement fait effet, le personnage est entouré d'une aura dorée qui l'immunise contre toutes les attaques, à l'exception de celles (sorts, pouvoirs, objets magiques, souffles) qui sont à base de froid, d'ombre ou d'obscurité. Alors qu'il se passe seulement 1 round pour tous ceux qui ne sont pas affectés par le sort, le prêtre peut passer 2 rounds plus 1 par niveau (jusqu'à un maximum de 1 tour) en contact avec son dieu. Ainsi, un prêtre de niveau 5 peut rechercher l'illumination 7 rounds durant, alors qu'il ne s'écoule que 1 seul round pour les autres. Pendant ce temps, il peut requérir des informations, sous forme de questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou non. Il a droit à une question de ce type par round factice. S'il le souhaite, le MD peut répondre de manière brève (cinq mots maximum) au lieu de trancher par oui ou non. La réponse est toujours vraie, mais dans les limites de ce que sait le dieu ("Je l'ignore" est ainsi une réponse parfaitement valable). De plus, ce dernier la module autant que faire se peut de la façon qui l'arrange le plus.

Tant qu'il est affecté par *illumination*, le prêtre peut, au lieu de poser une question, demander à son dieu de lui accorder l'un des sorts suivants : *soins des blessures légères, guérison de la cécité ou de la surdité, guérison des maladies, prière* ou *action libre*. Exception faite de *soins des blessures légères* (qui peut être accordé un total de 4 fois), *illumination* s'achève dès que l'un de ces sorts prend effet et il n'est plus possible de poser la moindre question au dieu. Le prêtre ne peut pas jeter le moindre sort sur quelqu'un d'autre tant qu'il est protégé, et il ne lui est pas non plus possible de se déplacer, de se rendre invisible ou d'agir de quelque façon autre que celles qui sont décrites ci-dessus.

Les composantes matérielles d'*illumination* sont le symbole sacré du prêtre et de l'eau bénite.

Sixième niveau

Sceptre solaire (Conjuration/convocation, enchantement/charme)

Sphère :	Loi, soleil
Portée :	Contact
Composantes :	V, M
Durée :	1 tour
Temps d'incantation :	9
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort ne peut fonctionner qu'à l'aide de la lumière du soleil et il réduit la durée du jour actuel (ou du lendemain, si on le lance de nuit) d'une heure. Il enchante temporairement un sceptre ou une masse d'or massif pour en faire un objet d'une grande puissance. Le *sceptre solaire* diffuse une luminosité aussi grande que celle d'un sort de *lumière éternelle*. L'individu qui tient l'objet lorsque le sort est jeté peut immédiatement asservir les créatures se tenant à moins de 40 m de lui. Il est possible de contrôler de 200 à 500 DV (ou niveau) grâce à ce sort, mais les créatures ayant un minimum de 15 en Intelligence et de 12 niveaux/DV ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès, elles ne sont pas affectées.

Les autres obéissent au porteur du sceptre comme s'il était leur seigneur et maître. Si ce dernier commet toutefois l'erreur de donner un ordre en contradiction avec la nature de ses "sujets", ceux-ci retrouvent leur libre arbitre.

Ce pouvoir ne fonctionne que sur les créatures qui se trouvent à moins de 40 m du sceptre lorsque le sort fait effet. Le *sceptre solaire* peut également être utilisé comme une arme, auquel cas il délivre 1d8+3 points de dégâts à chaque coup. Contre les golems, ces dégâts sont doublés (2d8+6). Sur un 20 naturel, le sceptre détruit automatiquement le golem, mais il disparaît du même coup. Il inflige des dégâts normaux aux créatures des Plans Extérieurs (1d8+3) mais, sur un 20 naturel, ce total est triplé (3d8+9). Dans ce cas, le sort cesse aussitôt de faire effet, mais le sceptre n'est pas détruit.

La composante matérielle de *sceptre solaire* est une masse ou un sceptre en or massif valant un minimum de 2 500 po. Il n'est pas détruit par l'incantation, sauf lorsqu'il annihile un golem sur un 20.

Ao

(Seigneur Ao, le Diffus)

Sur-puissance du cosmos et de la sphère de cristal des Royaumes Oubliés

Sphère d'Influence :	Création des dieux, maintien de l'équilibre cosmique
Autres Noms :	Aucun
Nom du Domaine :	Inconnu (à compter qu'il en ait un)
Supérieur :	Un être lumineux
Symbole :	Aucun
Alignement des Fidèles :	Au choix

Avant le Temps des Troubles, c'était les sages, plus que les prêtres, qui se divertissaient à l'aide des questions rhétoriques évoquant les supérieurs des dieux. Mais la Crise des Avatars permit de comprendre que les puissances elles-mêmes avaient

un dieu ou, du moins, que l'une d'elles était suffisamment puissante pour les châtier lorsqu'elles se comportaient mal. Cet être se nomme Ao. Il s'est fait connaître lors du Temps des Troubles, mais est depuis reparti dans son plan ou sa dimension propre, sans jamais répondre aux prières des mortels (encore qu'un paladin ait affirmé avoir reçu une vision de lui). Même si les habitants des Royaumes connaissent désormais l'existence d'Ao, ils n'ont aucune raison de le vénérer ou de lui adresser leurs suppliques (de toute manière, il ne leur répondrait pas).

Ao est l'unique Sur-puissance de l'univers des Royaumes Oubliés. Ses pouvoirs sont incommensurables, même comparés à ceux des autres dieux (on prétend en effet qu'il est plus puissant que tous les dieux réunis). Il se moque éperdument de l'existence des mortels, mais considère que les divinités de ce cosmos lui doivent la vie. Il ne requiert pas le moindre fidèle et n'accorde aucun sort aux mortels. Il serait même surprenant qu'il ait besoin de leurs prières pour survivre. Son rôle consiste à défendre et à surveiller les Royaumes Oubliés.

Avatar et autres manifestations d'Ao

Ao n'est apparu qu'une seule et unique fois, sous la forme d'un homme de plus de trois mètres cinquante de haut. Il n'est ni jeune ni vieux, ni beau ni laid. Ses traits sont égaux, mais totalement anodins. Ses cheveux et sa barbe sont blancs. Il porte une robe qui semble faite de tissu céleste. Du noir le plus pur, elle se pare de myriades d'étoiles et de milliers de lunes, arrangées d'une manière indéfinissable qui confère une impression de grande harmonie.

En théorie, l'avatar d'Ao peut accomplir tout ce qu'il souhaite. En temps normal, il se désintéresse totalement des mortels et ne prend de décisions qu'envers les dieux. Il peut donner un statut divin à n'importe quel mortel acceptant les responsabilités qui vont de pair, tout comme il lui est possible de déchoir une puissance existante.

Le clergé

Clergé :	Ministres de la foi, pouvant être de n'importe quelle classe sauf celles du groupe des prêtres
Alignement du clergé :	Au choix, mais généralement neutre

Juste après le Temps des Troubles, on a vu apparaître plusieurs cultes vénérant directement Ao. Ces groupes se sont constitués du jour au lendemain et ont disparu tout aussi rapidement lorsqu'il s'est révélé qu'Ao ne répondait pas au prière de ses fidèles, qu'il ne les protégeait pas et qu'il n'accordait pas le moindre sort à ses prêtres. Le culte direct d'Ao a donc fait long feu, sauf à Eauprofonde et à Zazesspur, dans le Téthyr (mais, dans ce second cas, c'était Cyric, et non Ao, que les fidèles vénéraient à leur insu). Le groupe d'Eauprofonde se comporte davantage comme une société philosophique que comme une église, et ses membres agissent en accord avec les préceptes qu'ils attribuent à Ao suite à la manière dont il a restauré l'équilibre entre les divers dieux.

Les religions établies de Féerûne n'élèvent pas la voix contre le culte d'Ao, car elles ne le craignent pas. Leurs grands prêtres ont en effet reçu la certitude de leurs dieux respectifs qu'Ao n'interfère jamais dans les affaires des mortels.

Membres du culte et ministres de la foi ne reçoivent pas le moindre sort ou pouvoir de la part d'Ao. Cette religion ne comprend pas le moindre prêtre. Les cultes d'Ao qui disent recevoir des sorts dépendent, en fait, d'un autre dieu (comme Cyric), à moins que leurs pouvoirs "d'origine divine" ne leur soient conférés par des objets magiques.

Dogme : La plupart des discussions théologiques du culte d'Eauprofonde prennent la forme d'une succession de question, parmi lesquelles : Ao est la surpuissance, mais qu'est-ce que cela signifie vraiment ? Vénère-t-il quelqu'un ? Si oui, quel peut bien être le rôle de cette divinité ? Si Ao a seulement créé les dieux, mais pas les Royaumes, alors qui est responsable de la création originelle ? Certains cultes d'Ao sont plus activistes. Ils considèrent qu'il est de leur devoir de s'assurer que toutes les religions des Royaumes soutiennent activement la sphère d'influence de leurs dieux respectifs.

Activités quotidiennes : La plupart des activités du culte sont centrées sur des débats visant à déterminer la nature d'Ao, ce qu'il a dit au cours de son unique apparition et s'il sert ou non une entité que l'on ne pourrait alors qu'appeler sur-sur-puissance.

Festivités et cérémonies religieuses : Lors du Jour des Dieux, fête propre à Eauprofonde qui tombe le 15 marpenoth et qui commémore la fin de la Guerre des Dieux (ainsi que l'unique apparition d'Ao), le culte d'Ao organise une journée de fête qui se tient au Socle. Les festivités s'achèvent par une longue soirée de prière.

Lieux de culte principaux : Le culte d'Ao lui a érigé un temple à Eauprofonde. Cet édifice a tout d'abord été appelé Temple du Dieu Suprême mais, Ao restant sourd aux suppliques de ses fidèles, il a été rebaptisé Socle. C'est désormais une grande salle d'exposition qu'il est possible de louer pour diverses occasions.

Ordres affiliés : Aucun.

Vêtements sacerdotaux : La tenue cérémoniale des ministres de la foi d'Ao (pas de ses prêtres) est un ensemble pantalon-chemise noir sur lequel on jette une robe noire parsemée de taches blanches ou de minuscules pierres précieuses. Ao n'a pas de symbole sacré.

Vêtements de tous les jours : En dehors des services religieux, les ministres de la foi s'habillent en fonction de la mode, du climat ou de leurs goûts personnels.

Aurile

(Fille du Gel, Aube de Givre, Déesse du Froid, la Dame aux Lèvres de Glace)

Puissance mineure du Pandémonium, NM

Sphère d'influence :	Froid, hiver
Autres noms :	Saukuruk (chez les peuplades du Grand Glacier)
Nom du domaine :	Pandesmos/Palais de l'Hiver
Supérieur :	Talos
Alliés :	Malar, Talos, Umberlie
Ennemis :	At'ar (Amaunator, mort), Chauntéa, Moander (mort), Shiallia, Sunie, Uthgar
Symbole :	Flocon de neige blanc sur un diamant gris bordé de blanc
Alignement des fidèles :	LN, N, CN, LM, NM, CM



Aurile est particulièrement puissante dans les contrées qui connaissent de terribles hivers ou qui se trouvent en bordure du Grand Glacier. Ceux qui lui rendent hommage le font d'abord et avant tout parce qu'ils la craignent. Elle sert Talos et fait partie des Dieux de la Fureur. Sa nature s'accorde tout à fait avec celle des autres divinités représentant les forces destructrices de la nature. Talos lui a volé une grande part de sa puissance et elle a fortement accru la sévérité des hivers au cours des dix dernières années afin de bien rappeler aux hommes du nord qui est la maîtresse du froid. Elle peut théoriquement appeler les autres Dieux de la Furie à son aide, mais n'ose en fait s'adresser qu'à Umberlie. En effet, même s'il répond généralement à ses requêtes, Talos s'arrange ensuite pour tirer la couverture à lui, tandis que Malar n'éprouve que mépris pour elle (mais elle le lui rend bien).

Les représentations d'Aurile sont assez semblables à son avatar, la Fille du Gel (voir ci-dessous). Volage et vaniteuse, elle est naturellement maléfique et son cœur de glace ne peut être touché par des concepts tels que l'amour, l'honneur ou tout autre sentiment noble. Elle s'amuse souvent avec ceux qui l'offensent, leur faisant subir de terribles tempêtes de neige et les rendant fous en leur donnant des visions chaleureuses et réconfortantes avant de les faire périr de froid. Sa beauté éternelle est froide et mortelle, telle une statue de glace, et sa nature est à l'unisson.

Avatar d'Aurile (mage 27, guerrier 20, clerc 15)

Aurile apparaît généralement sous la forme de la Fille du Gel ou de l'Aube de Givre. La première est une femme élancée au tempérament extrêmement violent. C'est sous cette apparence qu'on la voit le plus souvent, sauf dans le sud et l'est de Féerûne. Sa peau est bleue, ses longs cheveux sont blancs et sa robe de fine batiste, également blanche, est couverte d'une couche de givre uniforme. Elle peut lancer n'importe quel sort, à l'exception de ceux de l'école élémentaire du feu et de la sphère élémentaire du feu. Elle est toutefois limitée aux enchantements qui ont un effet négatif sur les plantes et les animaux (par exemple, qui les font pourrir ou qui les immobilisent), sauf dans le cas des sorts de convocation d'animaux (ce sont toujours des créatures arctiques qui lui répondent). Elle ne peut lancer que les sorts inversés de la sphère du soleil. Enfin, tous ses sorts à base de froid voient leurs dégâts triplés et s'accompagnent d'un malus de -3 au jet de sauvegarde.

L'Aube de Givre est une apparition aussi hautaine que silencieuse. Elle est revêtue d'une armure de glace bleutée et opaque, couverte de pointes. Elle est incapable de jeter le moindre sort.

CA -2 ; VD 15 (Fille du Gel) ou vl 15 (Aube de Givre) ; pv 201 ; TAC0 1 ; #AT 5/2
Dég 1d6+6 ou +9 (*hachette +3, de glace*, +6 contre les créatures qui utilisent le feu ou vivent dedans, +1 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 60 % ; TA G (3 m de haut)
For 16, Dex 18, Con 25, Int 23, Sag 16, Cha 23
Sorts : M : 6/6/6/6/6/6/5/5, P : 8/8/6/6/4/2/1
Sauvegarde : PPMM 3, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : La Fille du Gel est prompte à la colère et utilise souvent *cône de froid, mur de glace, sphère glaciale d'Otiluke* et *tempête de glace*. Elle lance ces sorts comme s'il s'agissait de pouvoirs magiques mais bénéficie tout de même des avantages indiqués ci-dessus. Elle peut faire appel à sa magie des glaces à raison d'une fois par round, en plus de ses autres actions. Le moindre contact de sa robe ou de sa main délivre la *marque du givre*, cicatrice

bleu pâle permanente qui s'inscrit dans les chairs, ou encore dans le bois ou la pierre. Elle possède une *hachette +3, de glace*, mais préfère recourir à ses sorts. Ses adversaires doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts chaque round où ils sont à portée de main. En cas d'échec, ils reçoivent la *marque du givre*, qui inflige 2d8 points de dégâts la première fois qu'elle s'incruste dans les chairs d'un être vivant.

Pour sa part, l'Aube de Givre peut (à volonté), retourner à l'envoyeur tous les sorts de prêtre ou de magicien de niveau 1 à 6. Son apparition signifie toujours la mort de tous les prêtres auriliens présents. Ceux-ci s'effondrent instantanément, tous leurs organes gelés (s'ils n'éclatent pas en morceaux en touchant le sol, il est possible de les ramener à la vie). L'Aube de Givre ne jette pas de sorts. Elle ne dit rien non plus, se contentant de se déplacer où bon lui semble, suivie par un nuage de givre qui gèle tout ce qui se trouve à moins de 6 m d'elle. Les plantes meurent instantanément, à moins qu'elles ne soient douées de conscience (dans ce cas, un jet de sauvegarde réussi contre la mort magique les fait seulement plonger dans un état d'hibernation). Toutes les autres créatures doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique chaque round où ils se trouvent à moins de 6 m de l'Aube de Givre, sans quoi elles meurent aussitôt. De plus, celles qui sont en contact avec une importante masse métallique (si elles portent une armure, par exemple) subissent 2d4 points de dégâts par round si elles se trouvent dans la zone dangereuse. Toujours dans un rayon de 6 m, les liquides sont instantanément gelés et les potions doivent réussir un jet de sauvegarde contre le froid pour ne pas être détruites. Le métal et la pierre sont fragilisés par le froid, tant et si bien qu'ils ont 20 % de chances d'éclater en morceaux si on les lâche ou sur un jet d'attaque réussi. Objets magiques et golems peuvent se protéger contre la destruction s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre les chocs violents.

Autres manifestations

Aurile se manifeste également sous une forme intangible : un courant d'air glacé, accompagné d'un rire moqueur et d'une lueur bleu pâle qui sème une fine couche de givre sur son passage. Elle peut aussi prendre la forme d'un visage aux yeux vides et aux longs cheveux blancs balayés par le vent (sous cet aspect, elle dégage un froid terrible). Elle utilise cette manifestation lorsqu'elle désire parler à ses fidèles, ou encore les tuer ou leur offrir des objets magiques. Elle tue en embrassant ses victimes de ses lèvres glacées et délivre ses cadeaux d'un souffle. Il faut réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique pour survivre à son baiser.

Aurile indique sa faveur ou sa défaveur (et peut éventuellement envoyer de l'aide à ses serviteurs) par le truchement des élémentaux d'eau, para-élémentaux de glace, morts-vivants, loups des glaces, géants du givre et autres créatures arctiques.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, chamans
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PM : non, Cham : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PM : non, Cham : oui

Tous les clercs, prêtres du culte et chamans d'Aurile reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Dès qu'ils connaissent l'Étreinte de la déesse, ils deviennent immunisés contre les effets du froid normal.

Aurile est crainte et on lui rend hommage dans l'espoir que cela amoindrira la sévérité des hivers qu'elle impose à Féerûne. Trappeurs, mineurs et habitants du nord, barbares du Grand Glacier, mais aussi occupants des régions limitrophes la vénèrent pour apaiser son courroux. Depuis quelques années, les hivers sont de plus en plus longs et froids, ce qui explique que les prières à Aurile se multiplient, comme le préconisent ses prêtres. Quelques clans de géants du givre sont dirigés par des chamans qui l'adorent.

Prêtres et prêtresses d'Aurile arpentent Féerûne de long en large. On les voit plus fréquemment dans les Terres Gelées, mais ils sont de plus en plus nombreux à s'aventurer dans les Contrées du Mitan. Le clergé d'Aurile comprend quelques hommes dans ses rangs, mais la déesse est presque exclusivement servie par des femmes. Les prêtres du mythe, que l'on nomme frères (ou sœurs) des glaces, constituent un tiers du clergé. Ils entretiennent une excellente relation avec les clercs. L'organisation de l'Église est tout, sauf stricte et ses membres sont libres de se déplacer et d'agir indépendamment. La plupart des prêtres se font juste appeler par le titre Main d'Aurile ou Fils/Fille du Gel, sauf dans les temples (comme la Maison du Souffle d'Aurile, à Glistère), où chacun reprend son titre honorifique normal. Par ordre d'importance, ceux-ci sont : Postulant, Frisson, Vent de Glace, Sœur/Frère des Tempêtes (titre que reçoivent la majorité des prêtres, entre le 3ème et le 8ème niveau), Doigts de Givre, Dame/Seigneur du Froid, Dame/Seigneur du Grand Hiver et Grande Main de Glace.

En raison de leur immunité contre le froid normal, prêtres et prêtresses d'Aurile gambadent souvent dans la neige en habits d'été, quand ils ne se baignent pas dans des cours d'eau glacée au cœur de l'hiver. Cette faculté fait qu'ils ont besoin de nettement moins manger que la normale, et il n'est pas rare qu'ils se promènent dans les terres du nord en pleine tempête de neige, alors que les gens ordinaires se calfeutrent chez eux. Certains gagnent beaucoup d'argent en acceptant d'apporter des médicaments, des messages ou des provisions aux endroits coupés du reste du monde par la fureur de l'hiver.

Dogme : Voici la mission que reçoit chaque prêtre d'Aurile : “Couvre toute la terre de glace. Éteins le feu partout où tu le vois brûler. Laisse entrer le vent et le froid : abats les coupe-vents et creuse des trous dans les murs afin que mon souffle puisse entrer partout. Fais apparaître les ténèbres pour cacher le soleil maudit pour que le froid que je crée puisse subsister éternellement. Ne prends la vie d'une créature arctique que si tu n'as pas d'autre choix ; les autres, tu peux les tuer si tu le souhaites. Fais en sorte que tout Féerûne me craigne.”

Les prêtres d'Aurile doivent la prier et chanter ses louanges dès qu'ils ressentent le souffle d'un vent froid. Il leur faut s'arranger pour que toutes les créatures craignent ou vénèrent leur maîtresse et pour généraliser le froid afin que tout le monde connaisse Aurile et tremble à la seule mention de son nom. Ils ne doivent jamais lever la main sur un autre prêtre de la déesse.

Activités quotidiennes : Les prêtres d'Aurile font tout leur possible pour que l'on craigne leur déesse (et eux-mêmes), et ce, en mettant à profit les rigueurs de l'hiver. Ils essayent également de s'enrichir en effectuant des tâches dont les autres sont bien incapables au cœur de l'hiver et en faisant appel à leur magie pour protéger contre le froid ceux qui les payent ou leur obéissent. Ils offrent une partie de leurs richesses à Aurile en les éparpillant autour d'eux en pleine tempête de neige, à moins qu'ils ne préfèrent les consigner dans une crevasse ou un cours d'eau gelé (après avoir brisé la glace qui le recouvre).

Lors des mois d'hiver, Aurile exige de ses prêtres qu'ils convertissent au moins un individu chacun. Ce dernier doit implorer la pitié de la déesse et demander avec ferveur la “purification par le froid” qu'elle offre à tous ses fidèles. Cette prière doit durer plus longtemps qu'il ne faut à un bloc de glace plus gros que la main du suppliant pour fondre au contact de sa peau nue. Elle s'effectue en extérieur et de préférence de nuit. Durant l'hiver, chaque prêtre doit également tuer au moins une créature par le froid. En général, ce rituel sert à nourrir les fidèles (potentiels ou existant) ou à éliminer un ennemi personnel du prêtre.

Festivités et cérémonies religieuses : La nuit du solstice d'hiver est l'événement majeur pour le clergé d'Aurile. Elle est fêtée par de longues heures de danse sur glace, au cours desquelles les prêtres peuvent s'amuser, tout en faisant leur possible pour convertir d'autres mortels.

Les postulants reçoivent une certaine instruction concernant la déesse, suite à quoi ils doivent se prêter au rituel le plus sacré d'Aurile s'ils veulent être admis dans son clergé : l'Étreinte. Cette cérémonie très personnelle peut se dérouler à n'importe quelle période de l'année mais, si elle a lieu en été, le mortel doit partir dans le Grand Nord ou les montagnes pour y trouver une tempête de neige. L'Étreinte consiste en une course folle dans la tempête. Le postulant doit courir toute la nuit durant, uniquement vêtu de bottes (pouvant monter jusqu'aux cuisses) et d'une fine chemise. Il faut également que son corps soit couvert de peintures représentant les rites d'Aurile. S'il ne périt pas de froid, il est secouru par la déesse, laquelle lui donne l'Étreinte.

Par la suite, les prêtres prient généralement en privé, en s'allongeant dehors toute la nuit, dans la neige. L'été, ils s'immergent jusqu'au cou dans l'eau la plus froide qu'ils trouvent, le plus souvent en s'allongeant dans un torrent de montagne. C'est par le biais de visions qu'Aurile répond à leurs interrogations et leur donne ses instructions.

Il existe également deux cérémonies toutes simples que les prêtres célèbrent avec une grande frénésie : à l'occasion de la Tempête Prochaine et de la Dernière Tempête, ils se réunissent pour faire usage de leurs sorts tous en même temps, et ainsi générer la plus grosse tempête de neige qui soit. Ils la lancent ensuite sur la ville ou la région de leur choix, pour marquer la venue de l'hiver ou, au contraire, ses derniers soubresauts.

Lieux de culte principaux : Le plus grand temple de la déesse du froid est la Maison du Souffle d'Aurile, située à Glistère (au nord de la mer de Lune). Plus de 1 600 fidèles se serrent en effet auprès de ses feux pour participer aux rituels du Feu et de la Glace (il s'agit de mineurs et de trappeurs qui ont bien trop peur d'Aurile pour ne pas la vénérer). La Grande Main de Glace (grande prêtresse) Malakhar Rhenta se trouve à la tête du Cercle des Tempêtes, une assemblée de 14 prêtresses supérieures chargées de la gestion du temple et de la planification de l'usage des sorts du froid. Pour ceux qui ne font pas partie du culte, la Maison du Souffle d'Aurile est plus fréquemment connue sous le nom de Maison Froide ou de Tours du Réconfort Glacé.

Ordres affiliés : Aucun ordre militaire n'est affilié à l'Église d'Aurile. La déesse n'est en effet pas du genre à soutenir les campagnes guerrières. Lorsqu'on l'offense, elle préfère réagir par une terrible tempête que par l'envoi de troupes. Quelques sectes et confréries sont toutefois liées à son clergé. Elles incluent le Culte du Givre, qui a comme ambition de récupérer l'artefact connu sous le



nom d'*Anneau de l'Hiver*, les Sorcières du Givre, groupe de magiciennes qui ont rédigé au moins un texte de magie liée au froid au nom de leur déesse et qui sauraient où se trouve le *Codicille de l'Infinie Blancheur*, ouvrage pour prêtres décrivant le culte d'Aurile et contenant également quelques sorts pour magiciens, mais aussi les Sœurs d'Istishia, qui vénèrent le héraut du froid comme un serviteur d'Aurile (il apparaît néanmoins que le culte qu'elles lui rendent bénéficie bien plus à Istishia qu'à Aurile elle-même, aussi quelques prêtresses ont-elles reçu un mandat divin leur ordonnant de retrouver les Sœurs et de "corriger" leur point de vue erroné).

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres d'Aurile portent une robe du blanc le plus pur, bordée par un liseré bleu. Ils se ceignent la taille d'une large bande d'étoffe gris pâle dans laquelle ils glissent leur hachette de glace, qu'ils doivent porter pour toute cérémonie. L'arme arbore le symbole d'Aurile (elle est considérée comme une hachette normale en cas de combat). Un serre-tête vient compléter l'ensemble.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partent à l'aventure, la plupart des prêtres d'Aurile conservent au moins leur serre-tête, leur ceinture et leur hachette de glace. Comme ils sont immunisés contre les effets du froid, ils choisissent généralement des habits seyants, même s'ils sont en contradiction avec le climat. Ils ne s'encombrent jamais d'habits lourds ou de matériel de couchage, préférant voyager léger pour bénéficier d'un maximum de mobilité.

Prêtres du culte (sœurs/frères des glaces)

Pré-Requis :	Constitution 13, Sagesse 12
Carac. Prim. :	Constitution, Sagesse
Alignement :	NM
Armes :	Toutes les armes contondantes plus la hachette de glace
Armure :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles plus bouclier
Sphères (maj) :	Générale, animale, climat, combat, divination, élémentaire (air, eau, terre), nécromancie, protection, soins, temps
Sphères (min) :	Création, garde, vigilance
Objets Magiques :	Comme les clercs
Comp. Requises :	Hachette de glace (compétence martiale), météorologie
Comp. Sup. :	Sens de l'orientation

- Sœurs et frères des glaces sont protégés contre le froid comme s'ils bénéficiaient en permanence des effets de *résistance au froid* (sort de prêtre, niveau 2). Ils sont donc immunisés contre le froid normal et reçoivent un bonus de +3 à tous leurs jets de sauvegarde contre les attaques magiques à base de froid ou de glace (sorts, souffles, etc.). Si leur jet de sauvegarde est réussi, l'attaque ne leur inflige pas le moindre dégât. Dans le cas contraire, les dégâts qu'ils subissent sont tout de même réduits de moitié.
- Ils peuvent jeter *doigts de givre* (sort de prêtre, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 3ème niveau, ils deviennent capables de lancer *fouet de givre* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent faire appel à *lame de glace* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 8ème niveau, ils acquièrent la capacité de lancer *mur de glace* ou *tempête de glace* (sorts de magicien, niveau 4) 2 fois/décade.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *cône de froid* (sort de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
- Enfin, au 12ème niveau, ils peuvent conjurer un para-élémental de glace (comme s'ils utilisaient le sort de prêtre de niveau 6, *conjuration d'un élémental de feu*) 1 fois/décade (plus 1 fois/décade par niveau au-dessus du 12ème).

Sorts d'Aurile

Premier niveau

Doigts de givre (Évocation)

Sphère :	Climat, combat
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	Instantanée
Temps d'incantation :	3
Zone d'effet :	Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	1/2

Doigts de givre est la version glacée de *mains brûlantes* (sort de magicien, niveau 1). Il projette une vague de froid et de cristaux de glace à partir des doigts écartés du prêtre (1 m de portée sur un angle de 120°). Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 1d3 points de dégâts plus 2 points par niveau du personnage, jusqu'à un maximum de 1d3+20 points. Quiconque réussit son jet de sauvegarde contre les sorts voit ce total réduit de moitié. Les liquides affectés gèlent aussitôt, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre le froid.

Deuxième niveau

Fouet de givre (Altération, évocation)

Sphère :	Climat, combat
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Rayon flexible de 1,80 m de long (10 cm de diamètre)
Jet de sauvegarde :	1/2

Ce sort fait apparaître un rayon de givre en contact avec la main du prêtre. Un round après l'avoir invoqué, ce dernier peut le fixer à une autre partie de son corps (ce qui est généralement utile lorsqu'il est en train de grimper, ou encore s'il s'accroche pour ne pas tomber ou si ses ennemis le maintiennent au sol). Le rayon persiste jusqu'au terme de la durée indiquée, à moins que le prêtre ne décide de le faire disparaître plus tôt ou ne commence à jeter un autre sort.

Le *fouet de givre* sert généralement d'arme. Contrairement à une lanière physique, il traverse les créatures de part en part, tant et si bien qu'il est possible de l'utiliser contre plusieurs adversaires en même temps en décrivant un arc de cercle. Si on le tend devant soi ou en face d'une ouverture, il constitue parfois un obstacle impossible à éviter. Sinon, il est possible de s'en servir pour attaquer une fois par round (le prêtre utilisant son TAC0 normal). Il inflige 4d4 points de dégâts par coup, sauf si la victime réussit un jet de sauvegarde contre les sorts (auquel cas le total est réduit de moitié).

Si on le manie avec soin, le *fouet de glace* peut également fermer une fenêtre en la gelant, boucher les canalisations, geler l'eau, gâter fruits et légumes, fragiliser les objets, ou encore rendre certaines surfaces glissantes.

Quatrième niveau

Lame de glace (Altération, évocation)

Sphère :	Climat, combat
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	4
Zone d'effet :	Champ de force long de 1,20 m et large de 10 cm
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître un champ d'énergie en forme d'épée prenant naissance au niveau de la main du prêtre. De nombreuses aiguilles de glace tourbillonnent en son sein. Il ne pèse rien, n'est nullement métallique et est considéré comme une arme +2 pour déterminer les créatures qu'il est capable de toucher. La *lame de glace* frappe toujours avec un TAC0 de 6, et ce, quelles que soient les facultés martiales de l'individu qui l'utilise. Elle traverse sans difficulté les armes cherchant à la bloquer et les obstacles tels que les arbres. Son contact lacère la victime pour un total de 3d4 points de dégâts et lui communique une sensation de froid glacial (1d6 points de dégâts supplémentaires).

La composante matérielle de *lame de glace* est un tesson de verre ou un morceau de glace ou de cristal tranchant.

Septième niveau

Cœur de glace (Altération, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	Contact
Composantes :	S
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	1 round
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort requiert une grande concentration (d'où son temps d'incantation assez élevé) et ne peut être délivré que par contact, ce qui nécessite une attaque réussie (à moins que l'adversaire ne soit immobile). La victime noircit, se couvre d'une fine couche de givre et se met à trembler de manière incontrôlable. À partir de ce moment, elle ne peut plus attaquer, jeter de sorts, ni agir autrement qu'en criant ou en se laissant tomber dans la direction de son choix. Elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique sous peine de périr, son cœur gelant dans sa poitrine et éclatant en mille morceaux. En cas de succès, elle subit de terribles dommages internes (5d8 points de dégâts) mais devient par la suite immunisée contre toutes les attaques à base de froid pendant 1 tour par niveau du prêtre qui l'a agressée. Les créatures qui vivent normalement dans des conditions arctiques (prêtres d'Aurile, dragons blancs, remorhaz, loups des glaces et autres créatures natives du Plan Para-élémentaire de la Glace) sont immunisées contre ce sort ou ne subissent tout au plus que 1d4+1 points de dégâts occasionnés par des dommages internes extrêmement limités.

Azouth

(Le Tout-Puissant, Patron des Magiciens, Seigneur des Sorts, Main de la Sorcellerie, Seigneur du Grand Art)

Puissance mineure d'Arcadie, LN

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Magiciens, mages, jeteurs de sorts en général
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	Buxemus/Azouth
SUPÉRIEUR :	Mystra
ALLIÉS :	Déneïr, Leïra (morte), Mystra, Oghma, Savras l'Omnivoyant, Velcharoine le Magnifique
ENNEMIS :	Cyric
SYMBOLE :	Main gauche humaine à l'index pointé vers le haut et entouré d'une aura de feu bleuté
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	Au choix



Azouth est le dieu des mages, des magiciens spécialisés et, à un degré moindre, de tous les jeteurs de sorts (alors que Mystra, elle, est la déesse de la magie en général). Azouth est le serviteur, l'ami et le conseiller de Mystra. C'est ce dernier rôle qui est devenu le plus important depuis le Temps des Troubles. Avant cette époque, Mystra et lui étaient plus proches et éprouvaient une certaine affection l'un pour l'autre, mais la relation qu'il entretient aujourd'hui avec Minuit/Mystra se limite au plan professionnel. Il se considère un peu comme le père de la nouvelle Mystra, jeune femme inexpérimentée qu'il doit guider afin qu'elle puisse accomplir au mieux la tâche extrêmement complexe qui lui échoit. Azouth est souvent représenté comme un vieillard courbé par le poids des ans et s'appuyant sur un solide bâton dont l'extrémité s'orne d'une splendide pierre précieuse.

Savras l'Omnivoyant, qui était également dieu des mages, a été le rival d'Azouth pendant des siècles. Aujourd'hui, il le sert (mais à contrecœur) en qualité de demi-dieu des devins et des diseurs de vérité. Les deux puissances avancent prudemment sur la voie de l'amitié et d'une répartition plus officielle de leurs rôles respectifs, même si Savras restera forcément au service d'Azouth. Ce dernier a également pour tâche de guider le Magistère, jeteur de sorts humain d'une grande puissance qui est le champion de Mystra sur Toril. Enfin, Velcharoine, demi-dieu de la nécromancie, rend également hommage à Azouth, même si ce n'est que du bout des lèvres.

Azouth est toujours extrêmement sérieux, mais ce n'est pas pour cela qu'il est foncièrement méchant ou dénué d'humour. Sardonique, il apprécie les jeux de mots et les traits d'esprit particulièrement subtils. Il sait rester tellement impassible lorsqu'il plaisante que ceux qui l'entendent se demandent souvent s'il est sérieux ou non. Lorsqu'il est de bonne humeur, il aime faire de petits cadeaux à ceux qui l'appellent (des fleurs de couleur inhabituelle, des tissus magiques au drapé élégant ou encore des sucreries). À l'inverse, ses accès de colère sont terrifiants, son courroux se manifestant par des crépitements magiques qui semblent issus de ses yeux et de son *Vieux Bâton*, artefact millénaire qu'il utilise avec un art consommé.

Avatar d'Azouth (mage 30, clerc 30)

Azouth est souvent représenté sous les traits d'un vieil homme encore vert, aux cheveux et à la barbe blancs. Il porte une robe grise et ne se déplace jamais sans son bâton (une fois et demie plus grand que lui), dont l'extrémité s'orne d'une énorme topaze polie de forme convexe. Il déteste les couvre-chef. Il peut recourir à volonté au pouvoir *changement de forme* et le fait souvent pour se donner l'aspect d'une pyramide étincelante de 6 m de haut, sans yeux ni bouche. Sous cette apparence, il se déplace en volant ; il est parfaitement capable d'y voir, de parler et de faire usage de sa magie. Il peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école.

CA -4 ; VD 15, vl 24 ; pv 176 ; TAC0 2 ; #AT 1
Dég 1d6+3, +6 ou +9 (*Vieux Bâton*, comparable à *bâton de contrecoup*)
RM 90 % ; TA G (3 m de haut)
For 12, Dex 18, Con 23, Int 25, Sag 23, Cha 18
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/6/6, P : 13/12/12/12/11/10/8
Sauvegarde : PPMM 2*, SBB 3*, PM 5*, Souf 7*, Sor 4*

* En réalité, PPMM 1, SBB 1, PM 3, Souf 5, Sor 1 en comptant ses bonus aux jets de sauvegarde (*bâton du mage* et *bâton de puissance*), minimum 1.

Attaques/défenses spéciales : Tous les sorts jetés par Azouth bénéficient toujours de la plus grande durée possible. Les autres variables (points de dégâts infligés, points de vie soignés) prennent également toujours la valeur maximale, et il peut modifier à volonté la zone d'effet de tous ses enchantements. Chaque round, il a la possibilité de lancer deux sorts d'attaque et un autre de défense (ou divers). Il connaît instantanément les pouvoirs de toutes les armes magiques sur lesquelles il pose les yeux et adapte sa tactique en conséquence. Quand il le souhaite, son contact fait perdre toute propriété aux objets magiques (comme s'il utilisait un *sceptre d'annulation*).

Son artefact, le *Vieux Bâton*, cumule les pouvoirs d'un *bâton du mage* et d'un *bâton de puissance*. Il peut lui aussi jeter deux sorts par round, tout en utilisant l'un de ses deux pouvoirs spécifiques. Ses facultés incluent *agrandissement/réduction*, *invisibilité* et *vol* (ces quatre pouvoirs n'affectent que le *Bâton* ; grâce au dernier, il peut voler indépendamment de son maître), mais aussi *changement de plan* et *porte dimensionnelle*. Azouth peut le contrôler de loin, ce qui lui permet de lancer des sorts normalement, tout en libérant ceux de l'artefact.

Le *Vieux Bâton* possède également deux pouvoirs spécifiques : il peut retourner à l'envoyeur tous les sorts qui les prennent pour cible, Azouth et lui (100 % d'efficacité, tous les sorts sont renvoyés au cours du round où Azouth choisit ce pouvoir, qui fonctionne également si le dieu et son artefact sont séparés par une grande distance, du moment qu'ils restent sur le même plan), et capturer l'essence des ennemis de son maître dans sa *Pierre des Ames* (la gemme hémisphérique qui le coiffe). Toutes les créatures ayant moins de 2 DV ou niveaux (ou dont les points de vie ont été réduits en conséquence) sont automatiquement capturées. Les autres ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, assorti d'une pénalité de -1 par tranche de pv/niveau perdue, la valeur d'une tranche étant déterminée par leur maximum de pv divisé par leur niveau ou nombre de DV (exemple : tous les 5 pv pour un monstre à 10 DV ayant un maximum de 50 pv).

Azouth est immunisé contre les illusions et les sorts de type enchantement/charme, ainsi que contre ceux des sphères de charme, pensée et temps, et ceux (de magicien) de niveau 7 à 9. Tous les sorts qui le prennent pour cible (directement ou indirectement) voient aussitôt la totalité de leurs variables (portée, durée, dégâts, etc.) réduite au minimum.

Autres manifestations

Azouth apparaît parfois sous la forme d'une bouche flottante, luisante et intangible, entourée d'une barbe et d'une moustache, à moins qu'il ne préfère se manifester sous l'aspect d'une main blanche, également luisante, à l'index tendu et environné d'une aura argentée. Mais, le plus souvent, il se manifeste sous la forme d'un halo d'énergie bleutée. De temps en temps, il s'adresse à ses fidèles par le biais d'une voix masculine désincarnée (cette dernière peut également accompagner l'une des autres manifestations). Quel que soit l'aspect qu'il choisit, il peut faire appel à la totalité de ses sorts, utiliser une variante d'*identification* à distance (sans déclencher les pouvoirs de l'objet ou du sort qu'il analyse) et connaître l'effet de tout sort que l'on jette en sa présence avant même que celui-ci se manifeste.

Il lui arrive également d'agir ou de montrer son contentement par l'intermédiaire de chiens ou de chats uniformément gris (que les Azouthéens considèrent comme d'excellents présages), de chouettes ou de souris grises, de golems et de dévas. Pour ce faire, il fait aussi appel aux Élus, archimages humains qui l'assistent pour effectuer des recherches (ou encore à l'aide de leur magie) après qu'il leur a accordé une seconde vie. Ces derniers sont semblables aux magiciens vivants, si ce n'est qu'ils peuvent employer à volonté les pouvoirs *ESP* et *vol*.

Le clergé

CLERGÉ :	Magiciens, clercs, prêtres du culte, moines
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LB, LN, N, CN, LM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Mag : non, Cl : oui, PM : non, Moi : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Mag : non, Cl : non, PM : non, Moi : oui

Tous les clercs, prêtres du culte et moines d'Azouth reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Ils ont également la possibilité de lancer leurs sorts plus rapidement que les autres prêtres. Lorsque le temps d'incantation est inférieur ou égal à 1 round, il est réduit de 3 (un temps d'incantation de 7 tombera ainsi à 4). Les sorts nécessitant plus de 1 round ne s'accompagnent pas de cet avantage. Aucun sort ne peut avoir un temps d'incantation inférieur à 1.

Les prêtres d'Azouth sont bien souvent des amoureux de la magie. Ils ne recherchent pas le pouvoir (autrement dit, ce que la magie permet de faire aux autres), mais plutôt l'élégance, la complexité des sorts et leur usage censé. Magiciens, clercs, prêtres du culte et moines peuvent incorporer le clergé. Au sein de la hiérarchie, 45 % des membres sont des magiciens, 30 % des clercs (le bras armé de l'ordre), 20 % des prêtres d'Azouth et 5 % des moines. Les relations existant entre ces quatre groupes sont bonnes, même si certains éprouvent un certain ressentiment à l'égard de la politique actuelle, qui tend à confier les postes importants aux prêtres du culte. C'est sans doute en raison de cette tendance que les novices choisissent davantage de devenir prêtres que clercs, désormais. Les prêtres d'Azouth sont connus sous le nom de magistrats.

Dans les régions où le culte possède des temples ou des monastères, le dirigeant (qui n'est pas nécessairement le personnage le plus puissant) reçoit le titre de Prime et l'on s'adresse à lui sous l'appellation de Vénéré Prime. Au sein des

communautés importantes, d'autres membres du clergé ont développé plus avant l'idée des titres honorifiques. Ces groupes se dotent ainsi de leur Premier Transmutateur (le meilleur magicien pour ce qui concerne les sorts de type altération), le Premier Devin (grand spécialiste de la divination), et ainsi de suite. C'est au Prime que revient la prérogative de décerner ou de révoquer ces titres au sein de sa paroisse. Ceux qui sont entrés dans les ordres depuis longtemps et dont la puissance est suffisante reçoivent l'appellation de Maîtres. Ces quelques exemples mis à part, le clergé d'Azouth n'est pas friand de titres.

Dogme : Les disciples d'Azouth pensent que la question de la magie doit être abordée avec raison et que l'étude et la méditation permettent de l'analyser et de la réduire à ses plus simples composantes. Calme et prudence sont les maîtres-mots, tous les membres du clergé cherchant d'abord et avant tout à ne pas commettre d'erreurs que même leur magie ne pourrait réparer. Ils apprennent à utiliser leur Art (la magie) avec discernement et, surtout, à savoir quand il n'est nul besoin d'y faire appel.

Les novices entendent le discours suivant : "Enseigne l'utilisation de la magie et sème parchemins, objets et livres de sorts dans tout Féerûne afin que le savoir magique aille croissant. Encourage tout le monde à suivre la voie de la magie. Fais bien comprendre à tes élèves que le pouvoir magique s'accompagne de lourdes responsabilités, et n'oublie pas de vivre en accord avec ce précepte. Essaye d'obtenir un exemplaire de tout sort, variante de sort ou idée magique que tu rencontreras au fil de tes voyages, et ce, quelle que soit sa valeur ou son importance. Par la suite, n'omets jamais de faire une copie de cet exemplaire pour la bibliothèque de ton temple. Forme les autres à ton art, sans jamais garder ton savoir pour ton seul usage, et veille à toujours encourager la créativité magique, sous quelque forme que ce soit."

Activités quotidiennes : Les membres du clergé d'Azouth font souvent office de messagers pour mages. Ils font tout leur possible pour rester totalement neutres et ne s'attirer les reproches d'aucune des parties en présence. Ils organisent des Foires aux Mages annuelles, au cours desquelles ils tentent de régler les conflits. Ils les mettent également à profit pour proposer des concours de magie et restreindre l'usage des sorts destructeurs ou favorisant la tromperie. Les gagnants des divers concours reçoivent de petits objets utiles et des parchemins sur lesquels sont rédigés un ou plusieurs sorts ayant remporté la palme au cours des années précédentes.

La plupart des magiciens considèrent que les Azouthéens sont utiles, et pourtant nombre de membres du clergé n'hésitent pas à déployer des efforts colossaux pour accomplir un objectif que la quasi-totalité des mages condamneraient s'ils en avaient connaissance. En effet, les fidèles d'Azouth font tout leur possible pour qu'aucun sort ou objet magique ne reste unique, afin que le savoir qui a permis de l'obtenir ne disparaisse pas avec son inventeur. Ils s'acquittent de leur mission en espionnant les autres mages à l'aide de leurs sorts (et même parfois en dérobant temporairement ce dont ils ont besoin), en recopiant tous les textes à caractère magique dont ils ont connaissance (ce qui inclut mots de commande et phrases apparemment dénuées de sens), en encourageant les échanges de sorts et en organisant des concours lors desquels les participants reçoivent une forte somme en échange d'une ou plusieurs formules magiques qui seront par la suite intégrées à la grande encyclopédie d'Azouth (un ouvrage relié regroupant tous les sorts de mage connus, reproduit par magie et transmis à tous les temples du dieu, en échange d'une faible somme couvrant les coûts de production).

Festivités et cérémonies religieuses : Le culte d'Azouth organise une fête commémorant la nomination du Magistère et celle des mages qui sont élevés au rang d'Élus. Au coucher du soleil, tous les fidèles prient silencieusement le Tout-Puissant pour qu'il les guide pour le lendemain. Cette prière quotidienne mise à part, les rituels sont rares, sauf dans les temples et abbayes du Seigneur des Sorts. Là, à chaque repas, on lit des passages de textes divers : écrits des grands mages d'antan, éthique de l'usage de la magie, spéculations quant à ce que l'on pourra en tirer à l'avenir ou encore philosophie de la magie.

Lorsqu'un individu est accepté comme prêtre d'Azouth, il doit se plier à la Transformation, cérémonie au cours de laquelle il est soumis, une décade durant, à un sort de *changement de forme* involontaire lancé par un Maître. Le novice doit apprendre à y voir par les yeux des diverses créatures qu'il devient au cours de ces dix jours. Toutes les formes qu'il prend peuvent survivre dans l'environnement où il se trouve, mais cela reste un rituel qui apprend généralement l'humilité. La plupart du temps, il se tient dans les jardins du temple, et plus particulièrement dans une zone entourée de murs et interdite d'accès à quiconque tant que la cérémonie n'est pas achevée (en temps normal, on vient s'y recueillir pour méditer). Le sort utilisé pour ce rituel est un secret du culte et certains Maîtres s'en sont parfois servi pour défendre leur temple ou abbaye en cas d'attaque.

Qu'ils soient prêtres ou non, tous les fidèles d'Azouth célèbrent également les Nuits Entropiques, au cours desquelles ils dansent au milieu de sorts entropiques afin de connaître les effets de cette magie bien spécifique (prêtres et magiciens se tiennent bien évidemment prêts à intervenir en cas de problème).

Lieux de culte importants : Le premier temple du culte est la Maison du Tout-Puissant, qui se dresse à Saerloune (en Sembie). Il est dirigé par six Maîtres (prêtres ou mages de sexe masculin ayant tous atteint ou dépassé le 18ème niveau) qui ont pour nom Helven, Lhun, Mirren, Ormil, Riilath et Thelcaunt. La Maison de l'Ascension du Tout-Puissant est un autre lieu de culte important. Elle se trouve dans les montagnes proches de Lhaïr (Halruaa occidental). La Prime locale, Arleenaya Kithmaer, est responsable d'un complexe gigantesque taillé dans des cavernes naturelles et dont l'entrée est une arche colossale décorée à l'aide de nombreux sorts de *façonnage de la pierre* à faire pâlir le plus grand sculpteur qui soit.

Ordres affiliés : Les membres du clergé qui se sont rendu extrêmement utiles en retrouvant un savoir magique que l'on croyait perdu sont souvent intégrés à l'Ordre de la Page Oubliée (la décision se faisant par vote de tous les Primes), suite à quoi ils reçoivent l'autorisation d'orner le col de leur habit de cérémonie d'un liseré argenté. Ceux qui ont permis de faire disparaître un déséquilibre flagrant ou une monstruosité à caractère magique se voient décerner le titre de "Boucliers du Tout-Puissant". Dans le même temps, on leur offre un objet magique à usage défensif (de faible puissance) et on leur enseigne un mot ou une phrase secrète leur permettant d'obtenir l'asile, mais aussi des soins et des prêts (raisonnables) auprès des temples d'Azouth.

Vêtements sacerdotaux : La tenue des prêtres est d'un gris chatoyant. La matière préférée est la soie, mais on y ajoute des habits plus chauds dans le nord. Le symbole du dieu se porte sur la poitrine et la couleur de l'aura qui entoure la main indique le statut du prêtre. La plupart des acolytes, moines et apprentis-magiciens ont ainsi une aura jaune. Pour les aventuriers de haut niveau et les membres du clergé sans poste officiel, elle est rouge, tandis que celle des Primes est blanche. Lorsqu'elle n'indique aucun rang, l'aura garde sa couleur normale (le bleu). Dans le nord, seul l'index est illuminé mais, à partir de Chessenta (et plus particulièrement en Halruaa), c'est toute la main d'Azouth qui brille de mille feux.

Vêtements de tous les jours : Les membres du clergé s'habillent d'abord et avant tout de manière pratique lorsqu'ils partent à l'aventure, même s'ils ont une nette préférence pour le gris. Ils portent le symbole de leur foi sur leur cœur : sur leur robe ou leur tunique, ils le cousent ; sur leur armure, ils le font graver.

Prêtres du culte (magistrats)

PRÉ-REQUIS :	Intelligence 13, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Intelligence, Sagesse
ALIGNEMENT :	LN
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Aucune
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, combat, conjuration, création, divination, garde, nécromancie, pensée, protection, soins, soleil, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Élémentaire, guerre, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, ainsi que tous les objets utilisables par les magiciens (parchemins y compris)
COMP. REQUISES :	Connaissance des sorts
COMP. SUP. :	Aucune

- Comme tous les autres prêtres d'Azouth, les magistrats lancent leurs sorts plus rapidement que les autres prêtres. Lorsque le temps d'incantation est inférieur ou égal à 1 round, il est réduit de 3 (un temps d'incantation de 7 tombera ainsi à 4). Les sorts nécessitant plus de 1 round ne s'accompagnent pas de cet avantage. Aucun sort de magistrat ne peut avoir un temps d'incantation inférieur à 1.
- À partir du 2ème niveau, les magistrats deviennent capables de lancer des sorts de magicien en plus de ceux de prêtre. Ils le font comme s'ils étaient des mages de niveau deux fois moindre (en arrondissant à l'entier inférieur). Par exemple, un magistrat de niveau 3 jette ses sorts comme un magicien de niveau 1 et n'a pas accès aux sorts de niveau 2 ou plus.

  Ils obtiennent également leurs sorts de magicien par la prière (plutôt que d'avoir à les mémoriser) et ces enchantements viennent obligatoirement en remplacement de sorts de prêtre de même niveau. C'est pour cette raison qu'ils n'ont jamais accès aux sorts de niveau 8 ou 9. De plus, ils sont limités à une seule et unique école de magie (abjuration, altération, nécromancie, etc.). C'est le premier sort choisi qui détermine leur école de prédilection. À partir de ce moment, ils ne peuvent plus obtenir que des sorts de cette école, exception faite de *lecture de la magie*, que tout magistrat peut demander à son dieu.
- Ils peuvent lire les parchemins de magicien au même titre que ceux de prêtre. Néanmoins, si le sort inscrit ne fait pas partie de leur école de prédilection, il leur faut faire appel à *lecture de la magie* pour le déchiffrer.
- Au 5ème niveau, ils deviennent capables d'analyser les objets magiques par simple contact (comme s'ils utilisaient le sort de magicien de niveau 1, *identification*). L'usage de ce pouvoir ne peut leur faire subir aucune malédiction liée à l'objet, pas plus qu'il ne leur fait perdre de points de Constitution (ce qui signifie qu'ils n'ont pas besoin de se reposer après coup). Cette faculté

dure 5 rounds mais ne peut être utilisée sur plus d'un objet à la fois. Le personnage ne bénéficie que d'une seule et unique tentative par objet. En cas d'échec, il lui faut attendre d'avoir gagné un niveau pour essayer de nouveau.

- Au 7ème niveau, ils peuvent lancer *projectile magique* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour, comme un mage de même niveau. Ils ont accès à ce pouvoir même s'ils n'ont pas choisi l'école d'évocation comme école de prédilection.
- Au 9ème niveau, il leur est possible de jeter *boule de feu* ou *éclair* (sorts de magicien, niveau 3) 1 fois/jour, comme un mage de même niveau. Là encore, ils peuvent utiliser cette faculté quelle que soit leur école de prédilection.
- Enfin, au 12ème niveau, ils acquièrent le pouvoir de créer le mur de leur choix (*mur de feu*, *de glace*, *de fer*, *de force* ou *de pierre*, sorts de magicien de niveau 4 ou 5) 1 fois/jour, comme un mage de même niveau. Une fois de plus, ils peuvent s'en servir quelle que soit leur école de prédilection.

Sorts d'Azouth

Tous les sorts qui suivent peuvent être choisis par les prêtres et magiciens du clergé d'Azouth. Il s'agit de sorts mixtes, qui fonctionnent de la même manière pour les deux classes, exception faite de leur temps d'incantation. Le temps d'incantation concernant les prêtres est indiqué en premier, suivi, entre parenthèse, de celui qui concerne les magiciens. À noter que le bonus propre aux magistrats n'a pas été incorporé au temps d'incantation des versions cléricales. Les sorts pour mage ont été inscrits dans des ouvrages spécifiques, conservés dans les temples à l'usage des magiciens du culte. Les mages impies ne peuvent s'en servir pour la bonne et simple raison qu'ils ne les voient pas. Les sorts ne sont en rien cachés par magie, ils n'existent pas pour ceux qui ne sont pas membres du clergé d'Azouth. Pour ces individus, les pages sur lesquelles les sorts sont rédigés restent désespérément blanches.

Quatrième niveau

Aide-mémoire d'Azouth (Altération)

Sphère :	Pensée
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	1 tour maximum
Temps d'incantation :	7 (4)
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Aide-mémoire d'Azouth permet au personnage (ou à tout jeteur de sorts qu'il touche au moment de l'incantation) de lancer son prochain sort de niveau 1 à 5 sans la moindre composante matérielle (à moins que cette dernière ne soit cruciale pour le bon fonctionnement de l'enchantement, comme la gemme de *réceptacle magique*) et sans l'oublier. Le sort affecté ne disparaît pas de la mémoire du personnage et peut par la suite être jeté normalement. Le sort affecté doit nécessairement être lancé moins de 1 tour après l'*aide-mémoire*, sans quoi celui-ci est perdu. Il est impossible de jeter cet enchantement sur un autre *aide-mémoire* (si quelqu'un essaye quand même, les deux sorts sont gâchés inutilement).

Cinquième niveau

Suprême triade d'Azouth (Altération)

Sphère :	Pensée
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	8 (5)
Zone d'effet :	Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Aucun

Suprême triade d'Azouth peut affecter n'importe quel sort de niveau 1 à 5 que le personnage a en mémoire. Une fois le choix fait (lors de l'incantation), il est impossible de le modifier. Par la suite, le sort sélectionné peut être lancé à trois reprises sans qu'il soit nécessaire de l'apprendre à nouveau (et sans qu'il fasse disparaître d'autres sorts mémorisés ni points de magie).

La première utilisation du sort choisi est tout à fait normale, mais la deuxième et la troisième ne requièrent pas la moindre composante matérielle ou verbale. De plus, leur temps d'incantation passe à 2.

Il est impossible de multiplier les utilisations de *suprême triade* sur un même sort. Celui qui s'y essaie est automatiquement affecté par l'équivalent du sort *débilité*. On ne peut pas non plus lancer *aide-mémoire d'Azouth* sur *suprême triade* ou n'importe quel sort affecté par ce dernier.

On ne peut jamais avoir plus de deux *suprême triade* en même temps (sur deux sorts différents). Les sorts supplémentaires occupent tous la même place dans la mémoire du personnage. Tant que les trois n'ont pas été jetés, la place reste occupée (à moins que le personnage ne décide de la libérer pour modifier son répertoire de sorts). C'est lorsqu'elle est enfin libre que *suprême triade d'Azouth* prend fin.

Septième niveau

Destruction de fatalomage (Conjuration/convocation)

Sphère :	Conjuration, protection
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	Instantanée
Temps d'incantation :	1 round (7)
Zone d'effet :	1 fatalomage
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort a été mis au point il y a peu par le clergé d'Azouth, en réponse à l'abomination tueuse de mages engendrée par le Zhentarim (voir la boîte *Les Ruines de Château-Zhentil* pour ce qui est des caractéristiques du fatalomage). Azouth n'accorde ce sort qu'aux prêtres et magiciens de haut niveau qui le servent bien. Cet enchantement ne tient pas compte de la résistance à la magie du fatalomage (normalement égale à 100 %).

Il est sans effet sur toute autre créature qu'un fatalomage. Par contre, lorsque l'un de ces monstres en est la cible, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être détruit. Même en cas de succès, il subit 10d8 points de dégâts, ce qui peut suffire à mettre un terme à son existence.

Les composantes matérielles de *destruction de fatalomage* sont un symbole sacré d'Azouth et un objet magique. Ce dernier est détruit lors de l'incantation, mais le symbole, non. Objets uniques, artefacts et reliques ne peuvent être utilisés comme composante matérielle de ce sort.

Pare-sorts d'Azouth (Abjuration)

Sphère :	Protection
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	1 round
Temps d'incantation :	1 round (7)
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort rend la créature touchée invulnérable à tout effet magique au cours du round suivant celui où le sort est lancé. Cette immunité s'applique également aux sorts bénéfiques qui profitent à la créature (y compris ceux qui ont été lancés au préalable). L'enchantement ne met pas un terme à ces sorts, mais ils cessent tout simplement de faire effet pendant 1 round.

Baine (mort)

(Le Seigneur Noir, Monseigneur Baine, le Seigneur des Ténèbres, la Main Noire, le Ténébreux)

Puissance majeure d'Achéron, LM

Sphère d'influence :	Querelles, haine, tyrannie
Autres noms :	Aucun
Nom du domaine :	Autrefois, Avalas/Le Bastion Noir ; à l'heure actuelle, dérive dans le Plan Astral
Supérieur :	Aucun
Alliés :	Bhaal (mort), Iyachtu Xvim, Loviatar, Malar, Mask, Myrkul (mort), Talona
Ennemis :	Chauntéa, Déneïr, Eldath, Heaum, Ilmater, Lathandre, Lliira, Mystra, Oghma, Torm, Tymora, Tyr
Symbole :	Main noire, paume ouverte et doigts serrés, le plus souvent sur un fond rouge
Alignement des fidèles :	LN, N, CN, LM, NM, CM



Baine faisait partie des Dieux Noirs. Tyran absolu, c'était un être totalement maléfique se délectant de la haine et des querelles, vénéré par les mortels qui appréciaient eux aussi de tels concepts. Du haut de son trône situé au cœur du Bastion Noir, il dirigeait plusieurs régions de Féerûne par le truchement de son clergé. Les œuvres religieuses le représentent sous la forme d'une main d'ébène menaçante et prête à broyer le monde entre ses doigts, d'un trône noir et vide, ou encore d'une silhouette vaguement humanoïde, vêtue d'atours noirs ornés de traînées rouges et assise sur un trône entièrement fait de crânes. L'unique constante de ces représentations est un gantelet serti de gemmes et maculé de sang.

Même si Baine vouait une haine farouche à la quasi-totalité des dieux du panthéon féerûnien, il en voulait d'abord et avant tout à Mystra. Il rêvait sans cesse de la torturer et de s'emparer de ses pouvoirs. Il passait son temps à effectuer des recherches afin d'apprendre comment les dieux du passé avaient réussi à absorber l'énergie divine de leurs rivaux, car il souhaitait devenir le dieu suprême en prenant le contrôle de la magie. C'est peut-être pour cette raison qu'il complota avec Myrkul pour dérober les *Tablettes du Destin* d'Ao, acte qui fut à la base

de la Déchéance des Dieux. Le Dieu Noir et Torm s'entre-détruisirent lors du Temps des Troubles et la sphère d'influence de Baine échut à un ancien mortel, Cyric (qui récupéra du même coup les sphères d'influence de Myrkul et de Bhaal). De son vivant, Baine était le supérieur de son fils, Iyachtu Xvim, et de Bhaal, même si Xvim ne lui obéissait qu'à contrecœur. Loviatar et Talona le servaient également, mais indirectement, par le truchement de leur supérieur direct, Bhaal.

On prétend généralement qu'Iyachtu Xvim, le Fils du Dieu, est né d'une union entre Baine et une tanar'ri majeure ou suprême (même si une autre histoire affirme qu'il est le rejeton du Seigneur Noir et d'une paladine corrompue). Avant le Temps des Troubles, Xvim passa de longues années à arpenter les Royaumes de long en large pour faire la volonté de son géniteur. Mais suite à la mort de ce dernier et à la défaite partielle de Cyric, le Maître Cruel s'est dit que l'heure était venue pour lui de s'emparer du trône noir de son père. Si jamais les fidèles de Baine restants cherchent à faire renaître le Ténébreux, nul doute que leurs efforts seront contrecarrés par Xvim, la Nouvelle Nuit.

Même si la majorité des pouvoirs de Baine ont été absorbés par le Prince des Mensonges, Cyric, après que le Ténébreux a été annihilé par Torm, une partie d'entre eux ont directement échu à Iyachtu Xvim, emprisonné dans les entrailles de Château-Zhentil. Comme cela se passe pour Myrkul, une faible portion de l'énergie de Baine reste présente dans les Royaumes mais, contrairement à celle du dieu des morts défunt, l'essence du Ténébreux n'a pas été absorbée par un artefact. Au lieu de cela, sa personnalité fragmentée est répartie entre 25 baineliches (prêtres du dieu transformés en liches). Au fil des siècles, le Seigneur Noir avait transformé plus de 35 de ses Grands Impercepteurs en "Bouches de Baine" (les liches en question). Suite aux événements qui ont jalonné le Temps des Troubles, chacun de ces morts-vivants se prend pour la réincarnation de Baine et multiplie les plans mégalomanes pour prendre le contrôle de tout Féerûne. Ces liches sont également les seuls prêtres des Royaumes continuant à recevoir des sorts de Baine (à moins qu'elles ne soient capables de se les accorder elles-mêmes, sans avoir besoin du moindre dieu).

Avatar de Baine (clerc 36, guerrier 35, mage 30, voleur 10)

Baine préférait ne jamais se montrer en personne, ce qui explique qu'il n'a jamais envoyé de véritable avatar dans les Royaumes. Il lui arrivait parfois de posséder des mortels, auquel cas il préférait les hommes jeunes, minces et séduisants, riches et cultivés (les nobles désœuvrés constituaient souvent son premier choix). Tout individu possédé par Baine prenait aussitôt les traits d'un homme brun et beau, à l'air sournois et cruel. Il contrôlait totalement le corps qu'il occupait, même si l'individu qu'il avait supplanté restait conscient de son entourage et de ses agissements. Bien souvent, le malheureux perdait la raison en voyant Baine détruire tous les êtres qui lui étaient chers.

Le Ténébreux pouvait jeter des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais il était incapable de réparer ou de créer quoi que soit (qu'il s'agisse d'êtres vivants ou de substances inertes). Il lui était toutefois possible de ramener à la vie des créatures mortes depuis peu et aussi d'invoquer des effets magiques tangibles mais temporaires, comme les lames tourbillonnantes d'une *barrière acérée*.

CA -6 ; VD 12 ; pv 233 ; TAC0 -10 ; #AT 1 ou 2
Dég 1d10+9 (+9 grâce à sa Force) ou 1d12+9/1d12+9 (griffes, +9 grâce à sa Force)
RM 75 % ; TA G (3 m de haut)
For 21, Dex 20, Con 23, Int 23, Sag 19, Cha 23
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/6/6, P : 14/13/13/12/10/10/10
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Même s'il savait manier n'importe quelle arme (mais sans pouvoir se spécialiser, faculté qui lui avait été interdite par Tempus, en souvenir du temps où le Ténébreux avait tenté de s'emparer de la sphère d'influence du dieu de la guerre), Baine préférait frapper ses adversaires à l'aide de son poing droit, recouvert d'un gantelet métallique. Lorsqu'il touchait sa victime, cette dernière subissait les dégâts indiqués ci-dessus et devait réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique sous peine de périr sur l'instant.

Lorsqu'il se mettait en colère ou avait le temps de se préparer au combat, il faisait appel à un pouvoir similaire à la faculté psionique armement corporel, qui lui permettait de modifier l'apparence du corps qu'il possédait. Il se dotait alors de puissantes griffes, capables de lacérer les chairs de ses ennemis et de broyer l'acier le plus résistant qui soit (il pouvait alors attaquer des deux mains, mais sans provoquer son contact mortel). Cette transformation s'accompagnait souvent d'une atroce mutation faciale qui lui donnait l'aspect d'un monstre : ses yeux brillaient de mille feux et sa peau noircissait et se tendait sur ses os ; par endroits, elle pendait, révélant des runes secrètes inscrites à même ses chairs.

Baine s'emparait de tous les pouvoirs et de toutes les facultés de son hôte, dont il isolait totalement l'esprit afin qu'il soit impossible de l'atteindre par le biais de facultés psioniques. Dans le même temps, il conférait au corps des pouvoirs similaires aux facultés psioniques contrôle corporel et équilibre corporel, ce qui lui permettait de se tenir sur n'importe quelle substance et de survivre dans n'importe quel environnement.

Les crânes, les osselets et le trône vide

Il n'y avait autrefois qu'un seul dieu de la mort, des morts et des querelles, et on le connaissait sous le nom de Jergal, Seigneur de la Fin de Toute Chose. Il encourageait la discorde chez les mortels et les dieux, car il se nourrissait de ce chaos. Lorsque les êtres se tuaient mutuellement par soif de pouvoir ou par simple haine, il les accueillait dans son royaume ténébreux. Tout venait à lui, car la mort se trouve à la fin de toute chose et, au fil du temps, il acquit un domaine à nul autre pareil. Mais il finit par se lasser de ses responsabilités, car il ne les connaissait que trop bien et plus aucun défi ne lui était proposé. Il en était arrivé au point où le pouvoir absolu confine à l'incapacité d'agir de quelque manière que ce soit.

Dans le même temps, trois mortels extrêmement puissants (Baine, Bhaal et Myrkul) désiraient ardemment prendre la place de Jergal. Tous trois firent alliance et jurèrent qu'ils chercheraient jusqu'à leur dernier souffle à usurper le pouvoir du dieu. Ils parcoururent les Royaumes de long en large, risquant mille morts pour trouver les sorts oubliés qui leur permettraient de parvenir à leurs fins. Ils échappèrent à tous les périls qui leur étaient proposés et finirent par détruire l'un des Sept Dieux Perdus, dont ils se partagèrent l'essence divine.

Ils se rendirent ensuite à la Gaste Grise, où ils se mirent en quête du Château d'Ossements. Il leur fallut affronter une véritable armée de squelettes, zombis, morts-vivants désincarnés et autres liches, mais ils atteignirent enfin l'objectif qu'ils s'étaient fixé si longtemps auparavant : le Trône d'Os.

"Ce trône est à moi, s'écria Baine le tyran.

- Je te détruirai avant que tu aies pu lever le petit doigt, l'avertit Bhaal l'assassin.

- Et moi, j'emprisonnerai ton essence de toute éternité," lui promit Myrkul le nécromancien.

Un Jergal fatigué se leva alors de son siège pour leur faire face.

"Le trône est à vous, leur dit-il. Je suis las de ce pouvoir sans intérêt. Prenez-le, si vous le souhaitez. Je vous promets de vous servir en tant que sénéchal jusqu'à ce que vous sentiez à l'aise dans votre nouveau rôle. Alors, lequel d'entre vous deviendra dieu ?"

Une fois leur surprise passée, les trois anciens alliés commencèrent à s'affronter sous le regard indifférent de Jergal. Lorsqu'il apparut qu'aucun vainqueur ne se dessinait, le Seigneur de la Fin de Toute Chose décida d'intervenir.

"Après tous les sacrifices que vous avez consentis, êtes-vous prêts à vous entre-détruire ? leur demanda-t-il. Pourquoi ne divisez-vous pas ma sphère d'influence en plusieurs parties ? Cela fait, il ne vous restera plus qu'à vous affronter, mais autrement que par les armes, afin de déterminer qui hérite de quoi."

Baine, Bhaal et Myrkul réfléchirent à l'offre puis donnèrent leur accord. Jergal prit donc le crâne de ses trois plus puissantes liches et les tendit aux humains. L'épreuve consisterait à jeter son crâne le plus loin possible.

Arriva alors Malar, le Seigneur des Bêtes, qui venait rendre visite à Jergal. Comprenant que le vainqueur emporterait le pouvoir du Seigneur de Toute Chose, il s'élança à la poursuite des crânes, dans l'espoir de les rattraper avant qu'ils désignent un gagnant, car lui aussi escomptait bien rafler la mise. Voyant que l'épreuve avait été faussée, Baine, Bhaal et Myrkul s'affrontèrent de plus belle, mais Jergal les calma de nouveau.

"Et si vous laissiez la Dame de la Chance décider pour vous ? fit-il. De cette manière, vous n'aurez pas à partager avec la Bête."

Les trois autres acceptèrent et Jergal brisa ses os squelettiques pour les leur tendre. Lorsque Malar revint, les trois protagonistes venaient juste de finir leur partie d'osselets.

"En tant que vainqueur, je choisis d'être le tyran absolu de toute éternité, triompha Baine. Je pourrai faire naître la haine et les querelles à volonté, et tous s'aviliront devant moi dans mon domaine.

- Moi, je choisis les morts, renchérit Myrkul (qui avait terminé deuxième). Et c'est moi qui gagne, Baine, car tous ceux que tu dirigeras viendront un jour à moi. Tout doit périr, même les dieux.

- Il me reste donc la mort, reconnut Bhaal, défait. C'est par ma main que ceux qui t'auront obéi, Baine, viendront rejoindre les armées de Myrkul. Mais vous devrez m'honorer et m'obéir, tous les deux, car j'aurais le pouvoir de détruire ton royaume, Baine, en tuant tous tes sujets, et d'affaiblir le tien, Myrkul, en ne tuant plus personne."

Malar poussa un long grognement de frustration, mais il ne pouvait plus rien faire et dut retourner à ses bêtes.

Quant à Jergal, il sourit, car il était enfin libéré.

Baine pouvait également changer de corps, à condition de choisir un nouvel hôte qui soit neutre ou mauvais et de le toucher pendant 1 round entier. Cela lui permettait de posséder un nouvel individu lorsque l'organisme qu'il occupait était bon à jeter (ce qui arrivait fréquemment, compte tenu de l'usage qu'il faisait de "ses" corps).

Autres manifestations

De nuit comme de jour, Baine se manifestait souvent sous la forme de deux yeux de feu sur fond de ténèbres. Il utilisait également une main désincarnée issue d'un nuage de ténèbres. Noire et griffue, elle conférait une terrible impression de froid par simple contact (effet équivalent au sort *toucher glacial*). Quelle que soit sa manifestation choisie, il conservait tous les pouvoirs de son avatar, y compris la faculté de causer la mort de ceux qu'il touchait ou fixait du regard (à moins que la cible ne réussisse un jet de sauvegarde contre la mort magique). Il aimait par-dessus tout manipuler les mortels qu'il terrifiait, et chacun de ses faits et gestes allait dans ce sens. Lorsque cela était nécessaire, il savait frapper sans éprouver le moindre remords, mais c'était toujours là une méthode qu'il n'employait qu'en dernier recours, car il préférait de beaucoup la subtilité à la force brute. Il faisait respecter sa volonté, venait en aide à ses fidèles ou montrait son bon plaisir par le truchement de créatures telles que les baatezus (moindres et mineurs), tyrannœils et créatures apparentées, dragons noirs, tyramorts (tyrannœils morts-vivants, qui avaient souvent fini ainsi pour l'avoir déçu ou s'être rebellés contre lui), diablotins, maeléphants, bainelars, simpathétiques et autres créatures possédées par des incarnations de l'orgueil (entités natives d'un autre plan). Le Ténébreux manifestait parfois sa présence par une profonde empreinte de botte métallique géante sous laquelle la terre était noircie. On disait généralement qu'un saphir noir était signe que Baine était satisfait, tandis qu'une poudre rouge (bien souvent, une cornaline réduite en poudre) marquait son déplaisir.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, magiciens, croisés
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Mag : non, Croi : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : non, Mag : non, Croi : non

Tous les clercs, prêtres du culte et croisés de Baine recevaient la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Baine était le dieu maléfique le plus connu et le plus craint des Royaumes. Même s'il est désormais mort, son clergé lui a survécu, bien que la plupart de ses fidèles se soient ralliés à la cause de Cyric, Iyachtu Xvim, voire Gargauth, Talos ou Talona. En effet, depuis 1369 CV, les Bainites ne reçoivent plus le moindre sort du Seigneur Noir ou de Cyric (à moins qu'ils ne se convertissent au culte de ce dernier, auquel cas ils cessent automatiquement d'être Bainites).

L'Église de Baine était dominée par les magiciens, surtout dans la région de Château-Zhentil. La présence de tant de mages dans les rangs du clergé et l'influence détenue par l'ambitieux Fzoul Chembryl avaient provoqué un schisme bien avant le Temps des Troubles. Il en avait résulté une terrible rivalité entre les deux branches du culte : la faction orthodoxe (qui ne comprenait quasiment que des prêtres) et celle que l'on disait transformée (où l'on trouvait un grand nombre de magiciens).

L'Église de Baine connut plusieurs changements brutaux dans les années qui suivirent la mort de son dieu. Juste après le Temps des Troubles, le gouffre qui séparait les Orthodoxes des Transformés s'élargit plus encore. Cyric s'empara de la sphère d'influence de Baine, en continuant d'octroyer des sorts aux prêtres de ce dernier dans l'espoir de les convertir à sa cause. Les Orthodoxes considéraient que Cyric n'était que le nouveau nom de Baine, dont les pouvoirs avaient crû pour englober ceux de Bhaal et de Myrkul. Pour leur part, les Transformés soutenaient que le Seigneur Noir était mort et que Cyric était le nouveau dieu des querelles. Dans les deux cas, les Bainites vénéraient davantage le rôle du Ténébreux que le dieu lui-même. Ils ont donc rapidement constitué le clergé de Cyric, avec la quasi-totalité des fidèles de Bhaal et la majorité de ceux de Myrkul.

Mais certaines sectes ultra-orthodoxes existaient encore, tel le Culte de Baine Ressuscité. Présente dans les Sélénae, cette faction soutenait que Baine était toujours vivant et que Cyric l'Usurpateur serait châtié pour avoir osé s'octroyer les pouvoirs du Seigneur Noir (de même que ceux qui avaient déserté ce dernier). Dans leurs errements, ces entêtés étaient bien incapables de comprendre que c'était Cyric qui leur accordait leurs sorts, de même qu'aux autres Bainites. Une telle mystification ne pouvait en effet que plaire au Prince des Mensonges, qui espérait bien, en plus, rallier ces fanatiques à sa cause.

Trois ans après la Guerre des Dieux, la quasi-totalité des prêtres de Baine s'étaient convertis au culte de Cyric, même si nombre d'entre eux s'obstinaient à le vénérer comme le nouveau Baine. Cyric finit par perdre patience et déclencha une terrible inquisition contre les irréductibles des Sélénae. La Mort-de-Baine commença à Château-Zhentil avant de se généraliser dans tout Féerûne. Plusieurs mois durant, les affrontements se multiplièrent tandis que l'on brûlait tous les temples du dieu mort. Cette terrible croisade s'acheva par la mort de presque tous les Bainites de Château-Zhentil, mais le culte du Seigneur Noir persista tout de même (il était toutefois devenu très marginal et les prêtres devaient se cacher). Cyric continua à octroyer des sorts aux rares Bainites restants, pour des raisons qu'il est le seul à connaître. Un petit groupe de Château-Zhentil se tourna vers Iyachtu Xvim, préférant que le Fils du Dieu succède à son père plutôt que de devoir se tourner vers Cyric.

Sept ans après la Mort-de-Baine, Cyric détruisit Château-Zhentil. À la fin de l'année 1368 CV, quelques fidèles de Cyric se convertirent au nouvellement promu Iyachtu Xvim, qui avait réussir à s'établir en Géhenne. Parmi eux se trouvait l'un des prêtres les plus influents de Baine, Fzoul Chembryl, qui déserta apparemment Cyric pour encourager (et peut-être diriger) le culte naissant de Iyachtu Xvim. Pour les quelques survivants du Culte de Baine Ressuscité, Xvim est la réincarnation du Ténébreux. Quelques groupes de Bainites existent encore, mais ces individus ne reçoivent plus le moindre sort. La plupart obéissent au Grand Impercepteur, qui se terre depuis la mort de son dieu. Il y a fort à parier que ces récalcitrants se convertiront eux aussi bientôt au culte d'un autre dieu.

En théorie, le Grand Impercepteur était le plus puissant serviteur mortel de Baine (nombre d'entre eux sont toujours "vivants", sous la forme de baineliches), mais ce n'était pas toujours le cas, et ce, même s'il bénéficiait de la reconnaissance officielle soutien du Seigneur Noir. Bien avant le début du Temps des Troubles, Fzoul Chembryl de Château-Zhentil avait pris la tête de la rébellion. Après avoir fait scission de l'autorité centrale, Fzoul s'empara du mouvement qu'il avait fondé. Pour le récompenser de sa témérité, Baine le posséda directement lorsque la Déchéance des Dieux décrétée par Ao le projeta sur Féerûne. Mais les schismes ont toujours été fréquents au sein de la religion bainite, comme en attestent le Culte de Baine Ressuscité, l'Église Orthodoxe de Baine, la Véritable Église de Baine et l'Ancienne Église de Baine, pour ne citer qu'eux. Le Seigneur Noir tolérait ces querelles intestines car elles incitaient les prêtres à se surpasser, tout en étant pleinement dans sa nature.

Les prêtres du culte étaient connus sous le nom de virtuoses de la terreur. Ils constituaient près de 10% du clergé et étaient pour la plupart confinés à un niveau modeste. Certains prêtres du culte opéraient en dehors de la hiérarchie du clergé. Il s'agissait principalement d'aventuriers et d'ermites qui avaient pour ambition de constituer leurs propres bases avant de détruire leurs rivaux.

Les novices étaient appelés esclaves, du moins jusqu'à ce que Baine s'adresse à eux lors d'une vision ou par le truchement d'un autel vivant. À ce moment, ils devenaient Frères Attentifs ou Sœurs Attentives, c'est-à-dire prêtres à part entière. La progression se faisait ensuite selon les rangs suivants : Terrible Adepte, Fidèle Serviteur, Fouet Consentant, Menace Masquée, Croc Noir, Main du Châtiment, Griffe Vigilante, Mort Masquée, Noir Fléau, Haut Fléau et Profond Mystère. Ce titre était détenu par tous les membres du clergé ayant atteint le 12ème niveau. Pour ne pas se montrer insultant, un prêtre de ce niveau devait donc appeler ses supérieurs Très Profonds Mystères. Parmi les titres individuels des Très Profonds Mystères connus, on recense : Grand Vigile, Seigneur/Dame des Mystères, Seigneur/Dame de la Main, Impercepteur, Sombre Impercepteur, Haut Sanguinaire, Grand Inquisiteur et Grand Impercepteur. Ce dernier titre mis à part, tous étaient choisis par celui qui les portait, mais ils devaient ensuite être confirmés par l'usage (c'est-à-dire reconnus par un prêtre de rang supérieur).

Les Bainites s'appelaient uniquement par leur titre, sauf lorsqu'il était nécessaire d'ajouter un nom pour éviter toute confusion. Il fallait s'incliner ou s'agenouiller devant un supérieur, ou encore embrasser ses bottes (tout dépendait du rang du prêtre à qui l'on s'adressait, et surtout de ses souhaits). Lorsqu'ils se trouvaient en présence d'individus extérieurs au clergé, ils s'appelaient par le nom générique de Frère/Sœur Fidèle, à moins de se trouver en présence d'un supérieur important, auquel cas l'on préférait le titre Frère/Sœur Terreur.

Les prêtres de Baine s'enorgueillissaient de leur clarté d'esprit et d'élocution, ainsi que de leur capacité à agir vite. Le sarcasme et l'autorité étaient préférés aux cris, pertes de sang-froid et autres comportements incontrôlés. Deux prêtres ennemis jurés pouvaient ainsi avoir l'air de nobles polis débattant d'un sujet sans conséquence, jusqu'au moment où l'un d'entre eux passait à l'action (ce qui se traduisait généralement par la mort de l'autre).

Dogme : Les fidèles de Baine étaient persuadés que ceux qui s'attiraient les foudres du Seigneur Noir mouraient plus rapidement (et dans de plus terribles tourments) que les idiots qui vénéraient d'autres dieux, destinés à subir un jour ou l'autre la loi de Baine. Tous les Bainites devaient obéir corps et âme à la parole du dieu (transmise par leurs supérieurs) et propager la "Sombre Terreur" de Baine.

Ce dernier murmurait ce discours en rêve à tous ses initiés : "Ne sers personne d'autre que moi. Crains-moi toujours et assure-toi que les autres me redoutent plus encore. La Main Noire finit toujours par abattre ceux qui se dressent contre elle. Défie-moi et tu mourras. Et ta mort elle-même t'apprendra la loyauté, car je te forcerai alors à m'obéir. Soumets-toi à moi, car ce n'est qu'ainsi que tu obtiendras la puissance que tu recherches. Ceux qui ne bénéficient pas de mes conseils finissent toujours par laisser échapper le pouvoir qu'ils détiennent."

Activités quotidiennes : Baine souhaitait devenir le maître du monde, pour que tout Féerûne puisse connaître sa tyrannie. Les membres de son clergé avaient pour mission de prendre le pouvoir un peu partout, sans hésiter, si besoin était, à prendre la tête d'un groupe, d'une ville ou d'un royaume pour déclarer la guerre aux voisins et ainsi ramener toujours plus de terres sous le contrôle de la Main Noire. Haine, querelles et destruction devaient être généralisées, mais de manière contrôlée (il ne fallait en aucun cas favoriser le chaos). Mieux valait dominer ses subordonnés que de les inciter à se rebeller, mais la discorde limitée était préférable à la stabilité. Cruauté, torture et mutilation étaient tacitement encouragées, mais ceux qui se faisaient prendre à accomplir de telles atrocités en payaient le prix, à moins qu'ils n'aient si bien servi Baine en propageant la terreur que personne n'osait les accuser. Les Bainites de rang supérieurs devaient être obéis en toute chose. Les fidèles devaient agir subtilement et patiemment (mais sans jamais cesser leurs efforts) pour s'insinuer dans toutes les organisations et communautés existantes (guildes, villages, villes, cours royales, armées, confréries, royaumes et sociétés). Les lois de Baine devaient être suivies à la lettre, mais celles qui avaient été décidées par d'autres n'avaient pas la moindre valeur.

Festivités et cérémonies religieuses : Aucun rituel bainite ne correspondait aux dates calendaires, saisons ou autres phases de la lune. Ils avaient lieu quand les prêtres responsables le décrétaient et on leur donnait une multitude de noms. Il fallait prier Baine avant de combattre, boire ou manger (ce qui permettait de remercier le dieu de permettre à ses fidèles de connaître ses expériences).

Les cérémonies se déroulaient dans le noir (le plus souvent, de nuit, en extérieur), à la lumière de la lune, de torches ou de sorts. On réquisitionnait également souvent des ruines ou des cavernes. Les fidèles se réunissaient autour de l'Autel Noir, qui pouvait être un bloc d'obsidienne ou de pierre peinte ou recouverte d'une étoffe noire, ou encore n'importe quel autre objet au-dessus duquel flottait une Main de Baine en pierre noire (lorsque cette dernière était incapable de léviter seule, un magicien ou un prêtre muni de l'objet magique adéquat se chargeait de l'aider). Lorsqu'il n'y avait pas de Main de Baine, un trône noir et inoccupé faisait toujours face à l'Autel Noir. Les rituels s'accompagnaient de roulements de tambours, de prières communes et, parfois de chants. Des créatures pensantes étaient également systématiquement sacrifiées, après avoir été humiliées puis torturées. Une fois qu'elles avaient montré leur peur du Ténébreux, elles étaient mises à mort à coups de fouet, à moins que la Main de Baine ne daigne venir elle-même les broyer.

Lieux de culte principaux : Le plus puissant temple de Baine ne se trouvait pas à Château-Zhentil et il ne s'agissait pas non plus de l'Autel Noir de Mulmastre, sur lequel le Grand Impercepteur régnait en maître (on considérait pourtant généralement que ce dernier était le centre du culte). Non, le plus important temple de Baine dans tout Féerûne est le Manteau du Seigneur Noir, à Mourktar (en bordure des plaines sablonneuses de Threskel). On a souvent dit (à juste titre) que seule la présence de cet édifice, qui avait pris le contrôle de la ville suite à la mort du roi Théris et à l'assassinat de son successeur, avait empêché les plus ambitieux Sorciers Rouges de Thay de se détourner de la Rashemémie pour établir une tête de pont en Threskel, à partir de laquelle ils pourraient attaquer le décadent Unther et la vieille Chessenta.

L'Impercepteur Kabarrath Telthaug, qui dirige ce temple, s'est autoproclamé Terrible Impercepteur peu avant le Temps des Troubles, ce afin d'affirmer son indépendance par rapport à sa hiérarchie. Il est aisé de comprendre pourquoi : Kabarrath se trouve en effet à la tête de plus de 700 Bainites de haut rang, 1 000 prêtres plus faibles et une véritable armée loyale et disciplinée, bien équipée tant en armes qu'en objets magiques, et éprouvée au massacre. On ne compte plus les marches forcées que ces soldats ont dû faire pour aller s'entraîner en Chessenta, où ils ravagent tout ce qui se dresse devant eux avant de faire marche arrière lorsque l'exercice s'achève.

Le temple est ainsi nommé en l'honneur d'une relique qui s'y trouve, un manteau magique autrefois porté par Baine, qui est en fait un monstre intelligent enveloppant ses victimes dans ses replis et les drainant de tout leur sang. Le complexe est désormais un gigantesque palais, à l'intérieur duquel Kabarrath entasse les richesses du Threskel (il y a également consigné la marine marchande et les bateaux de pêche du pays). On prétend que la flotte pirate d'Alkoth servait autrefois en secret les prêtres du Manteau, et il est indéniable que des groupes d'aventuriers tels que les Six Lames Noires et la Bannière du Corbeau (actives au Murghom, dans la Mulhorande et à Var la Dorée), ainsi, sans doute, que d'autres organisations de pillards, étaient des agents envoyés par le Threskel pour ramener magie, or et esclaves au temple du Manteau du Seigneur Noir.

Depuis que le panthéon unthérien a été détruit, Kabarrath sent qu'il a la possibilité de prendre le contrôle de cette ancienne nation. Il est difficile de dire quel dieu soutien aujourd'hui le temple, lequel reste officiellement dédié à Baine. La folie qui semble s'être emparée de Kabarrath depuis quelques années laisse penser que la malice de Cyric est à l'œuvre, mais le changement récent des couleurs de l'armée (de rouge et noir, on est passé à vert et noir) serait plutôt la marque de Iyachtu Xvim.

Ordres affiliés : Les Chevaliers du Gantelet Noir sont un ordre militaire de croisés et d'horreurs casquées voués à Baine. Ils sont basés à Mintar, sur les berges du Lac de Vapeur. Cette confrérie maléfique est dirigée d'une main de fer par Teldorn Sombrespoir, Grand Chevalier Impercepteur du Seigneur Noir. Elle a été fondée plusieurs années après la destruction de Baine, quand une main noire fantomatique est apparue au beau milieu de la salle du trône du plus puissant satrape du Mintarn, la veille du solstice d'hiver de l'Année du Heaume (1362 CV). Teldorn a surgi de la main avec une petites compagnie de chevaliers noirs et il ne lui a fallu que quelques instants pour éliminer l'indolent dirigeant et ses gardes.

Après s'être autoproclamé Tyran Noir du Mintarn et avoir éliminé tous ses éventuels opposants, Teldorn a recruté des mercenaires dans tout le Sud. Quelle qu'ait pu être leur nature avant de rejoindre l'ordre, ces individus sont très vite devenu d'incorruptibles champions de la cause du mal. Leur loyauté est assurée par des sorts tels qu'*astreinte ténébreuse*. Quand ils ne remplissent pas les critères définis par le Grand Chevalier, celui-ci les tue et les transforme en horreurs casquées grâce au sort *malédiction de Baine*.

Maintenant que le Mintarn est tombé sous sa coupe, d'aucuns pensent que Teldorn a des vues sur le Téthyr, où règne un chaos sans nom. Il a rassemblé ses forces en vue d'une invasion de Kzelter à la fin de l'Année du Gantelet (1369 CV). Personne ne sait quel dieu accorde leurs sorts aux Chevaliers du Gantelet Noir, mais eux sont intimement persuadés qu'il s'agit de Baine ressuscité… ce qui incite fortement ceux qui sont extérieurs au culte à penser que le responsable n'est autre que Iyachtu Xvim.

Vêtements sacerdotaux : Les Bainites ne se déplaçaient jamais sans arme et devaient toujours porter du noir. La tenue rituelle était une armure noire agrémentée d'une cape rouge sang. Plus le prêtre était prospère, plus son armure était ciselée avec soin. La robe de cérémonie des magiciens du culte était toujours noire, elle aussi. Ceux de haut niveau y ajoutaient un effet d'illusion qui donnait l'impression que des étoiles noires et des gouttes de sang tourbillonnaient sans cesse sur le tissu. Les tatouages faciaux étaient fréquents chez les Bainites. Suite au Temps des Troubles, ceux qui s'étaient livrés à cette pratique sont devenus extrêmement reconnaissables au sein du culte de Cyric. Les Bainites de haut niveau se faisaient également incruster des pierres précieuses dans le front.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partaient à l'aventure, les prêtres de Baine conservaient leur armure noire, mais cette dernière était alors souvent munie de pointes et de crochets. Pour leur part, les magiciens du culte préféraient les robes rouges et noires. Les fidèles ne s'habillaient jamais de manière distincte si cela présentait un danger ou risquait de les desservir. Bien souvent, leurs tatouages suffisaient à les identifier.

Prêtres du culte (virtuoses de la terreur)

PRÉ-REQUIS :	InForce 12, Sagesse 10
CARAC. PRIM. :	InForce, Sagesse
ALIGNEMENT :	LM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C), plus le javelot
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, combat, divination, élémentaire, garde, guerre, loi, nécromancie, soins
SPHÈRES (MIN) :	Création, nombre, soleil (uniquement les sorts inversés)
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Etiquette
COMP. SUP. :	Langues vivantes (deux au choix parmi la liste suivante : commun des profondeurs, gargouille, géant (dialecte commun), gnoll, gobelin, gobelours, haut shou, kobold, kuo-toa, midani, minotaure, mulhorandais, ogre, orque, sahuagin, tyrannœil, unthérien, urde, yuan-ti)

- Les virtuoses de la terreur sont immunisés contre les sorts de type *terreur*, même s'ils peuvent être affectés normalement par les autres enchantements et pouvoirs manipulant les émotions du sujet.
- Entre leurs mains, *sceptres de terreur, sceptres de suzeraineté* et *baguettes de terreur* deviennent plus puissants.

  Lorsqu'un virtuose dépense 1 charge d'un *sceptre de terreur*, il se retrouve environné d'une illusion qui représente une créature dégageant une horreur indicible. Toutes les créatures se trouvant à moins de 20 m sont affectées, et même celles qui réussissent leur jet de sauvegarde contre les sorts voient leur morale chuter de 2 points. Le virtuose ne perd jamais de Charisme en utilisant cet objet.

  S'il utilise un *sceptre de suzeraineté*, ce dernier affecte 2d4+2x100 DV de créature par charge, dans une portée de 240 m et pour une durée de 3 tours. Les jets de sauvegarde contre ce pouvoir s'effectuent à -2 (pour ceux qui y ont droit).

  Enfin, chaque fois qu'il dépense 1 charge d'une *baguette de terreur*, le jet de sauvegarde contre les sorts s'effectue à -2 et ceux qui le ratent sont affectés pendant 12 rounds.
- Au 5ème niveau, les prêtres du culte de Baine peuvent générer une aura de terreur de 3 m de rayon par niveau. Pour peu qu'elles ratent leur jet de sauvegarde, toutes les créatures prises dans la zone d'effet tentent de s'enfuir (dans 70 % des cas) ou se jettent au contraire sur la source de leur peur (30 %). Le MD peut

éventuellement modifier ces pourcentages en fonction de la situation. Toute créature réussissant son jet de sauvegarde ou se trouvant dans l'incapacité de s'enfuir ressent un certain malaise et un grand désir de se trouver ailleurs, mais sans subir la moindre pénalité aux jets d'attaque ou de dégâts. Cette aura de terreur peut être générée 1 fois par jour, à volonté. Elle dure 1 round par niveau. On s'en sert fréquemment pour interroger un prisonnier ou pour faire peur à un individu moins puissant. Tous les Bainites sont immunisés contre cet effet.

- Au 7ème niveau, ils peuvent lancer *dissipation du bien* (version inversée du sort de prêtre de niveau 5, *dissipation du mal*), 1 fois/jour.
- Enfin, au 10ème niveau, ils sont capables de faire apparaître un *fouet mystique* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.

Sorts de Baine

Quatrième niveau

Malédiction de Baine (Nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 armure et la dépouille de 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme le cadavre ou les restes partiels d'une créature bipède de n'importe quelle race en horreur casquée. Cette dernière se forme 3 rounds après la fin de l'incantation et se glisse aussitôt dans l'armure prévue pour elle. En l'absence d'armure, elle se dissipe et le sort est gâché.

Le prêtre ou une autre créature doit porter l'armure au moment où l'horreur casquée s'y insinue, générant par là même un froid insupportable, s'il faut en croire les témoignages recueillis. Bien souvent, le porteur de l'armure s'évanouit sous le choc. C'est dans son esprit que l'horreur puise le savoir qui lui permet de porter correctement l'armure (et même une partie de ses facultés de raisonnement ultérieures), même si la classe du sujet lui interdit normalement de revêtir une armure. L'horreur casquée est décrite dans la boîte *Guide des Royaumes Oubliés*.

La dépouille (qui est détruite lors de la création de l'horreur) n'a pas besoin d'être entière. Par contre, le mort choisi devait nécessairement être maléfique de son vivant (au moins une partie de son existence), sans quoi le sort reste sans effet. La *malédiction de Baine* détruit totalement le corps, ce qui interdit par la suite de le ressusciter, de le transformer en mort-vivant ou de tenter de s'adresser à lui avec des sorts tels que *communication avec les morts*. L'horreur casquée n'est pas un mort-vivant; il est impossible de la repousser.

Les composantes matérielles de *malédiction de Baine* sont une pincée de poudre d'os ou un morceau d'os (d'origine quelconque), une pincée de poussière et une armure (ni magique ni intelligente) complète, ou presque, qui sert de corps pour l'horreur casquée.

Cinquième niveau

Astreinte ténébreuse (Enchantement/charme)

Sphère : Charme, nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Annule

Il y a plusieurs siècles de cela, ce sort était exclusivement utilisé par les Bainites pour s'assurer que leurs temples, cultes et membres secrets étaient protégés de la populace. À partir du moment où le Seigneur Noir est devenu suffisamment puissant, les Bainites ont cessé d'être chassés, et ce sort n'a plus guère été utilisé.

Astreinte ténébreuse oblige la victime à suivre à la lettre les conditions établies lors de l'incantation. Le vœu ne peut être de nature suicidaire et doit servir les intérêts de Baine. "Ne jamais manger", "Ne jamais respirer" ou "Ne jamais porter d'armure" ne sont pas des serments valables. Par contre, "Ne jamais retourner à..." ou "Ne plus jamais attaquer un prêtre de Baine," si.

Chaque fois que la victime viole l'*astreinte ténébreuse*, elle perd 1 point de vie, qu'aucun sort de guérison ne lui permet jamais de récupérer (un *souhait* est nécessaire). On peut être délivré de son serment par le prêtre qui a lancé le sort, un *souhait* ou un sort de *délivrance de la malédiction* jeté par un prêtre d'alignement bon et de niveau supérieur à celui du Bainite responsable d'*astreinte ténébreuse*. Si jamais ce sort est lancé sur une créature non consentante, un jet de sauvegarde contre les sorts permet d'y résister.

On ne peut être sous l'effet de plusieurs *astreintes ténébreuses* à la fois. C'est toujours la première qui prime et les suivantes échouent automatiquement. Pour que le serment puisse faire effet, le prêtre doit connaître le nom du sujet et le vœu qu'il tient à lui faire respecter.

Fouet mystique (Évocation)

Sphère : Combat
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître un fouet d'énergie rouge, légèrement spectral, qui émane de la main du prêtre. Il permet d'attaquer 1 fois par round, avec un bonus de +3 au jet d'attaque. Dès que le fouet touche, le prêtre peut le lâcher, auquel cas il continue d'attaquer sa cible de sa propre initiative jusqu'à ce que le sort cesse de faire effet (il utilise toujours le TAC0 du prêtre). Quand sa victime meurt, tombe inconsciente ou se retrouve immobilisée, le fouet retourne dans la main du prêtre dès le round suivant. Si le personnage ne s'en saisit pas aussitôt, le sort s'arrête. Dans le cas contraire, le prêtre peut s'en servir pour attaquer une autre cible, puis le lâcher de nouveau pour le laisser combattre seul.

Chaque coup délivré par le *fouet mystique* inflige 2d8 points de dégâts dus à une puissante décharge électrique. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour voir ce total réduit de moitié (arrondissez à l'entier supérieur). Le coup de fouet s'accompagne également d'un effet magique. S'il est manié par le prêtre, c'est ce dernier qui choisit le pouvoir voulu sur la table ci-dessous. Si le fouet combat tout seul, l'effet est déterminé aléatoirement.

Le fouet est détruit par une *dissipation de la magie* réussie, mais il est impossible de s'en défendre comme s'il s'agissait d'une attaque électrique.

Les composantes matérielles de *fouet mystique* sont le symbole sacré du prêtre et un peu d'ambre.

1d6	Effet
1	La victime est étourdie (incapable d'agir ou même de penser de manière cohérente) jusqu'au ter,me du round suivant.
2	La cible oublie 1 sort ou mot de commande qu'elle a en mémoire. Si elle n'est pas concernée par ce cas de figure, considérez ce résultat comme un 1.
3	La douleur est telle que la victime subit 1d4 points de dégâts supplémentaires et lâche tous les objets qu'elle tient en main.
4	La cible est paralysée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde contre la paralysie. Le premier jet de sauvegarde est effectué 2 rounds après que la victime a été immobilisée. Par la suite, elle a droit à une nouvelle tentative par round.
5	La cible subit 2d4 points de dégâts supplémentaires. De plus, une de ses armes ou un de ses objets métalliques est vaporisé : il disparaît dans un bref éclair bleuté. Les objets magiques peuvent résister à cet effet s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre la foudre (à +2). Artefacts et reliques y sont immunisés.
6	Le *fouet mystique* environne la victime d'un halo d'électricité qui la propulse à 1d4x10 m dans la direction opposée au prêtre. Le choc subi à l'arrivée lui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Pour sa part, le halo d'électricité n'occasionne pas le moindre dégât.

Sixième niveau

Annihilation spirituelle (Nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 3 rounds
Zone d'effet : 1 créature à peine vivante ou morte depuis peu
Jet de sauvegarde : Annule

Il y a bien longtemps, *annihilation spirituelle* était utilisé par les prêtres de Baine pour interdire l'utilisation de sorts permettant de recueillir des renseignements auprès de leurs victimes, comme *communication avec les morts*. Cette incantation n'existe plus que sur de vieux parchemins gisant dans d'anciennes ruines bainites.

Comme son nom l'indique, ce sort annihile totalement l'esprit de la victime, dont il fait disparaître jusqu'à la dernière trace. L'âme du mort n'atteint jamais les Plans Extérieurs, où elle pouvait espérer trouver le repos éternel. Capturée par le sort, elle est réduite à néant, ou capturée à des fins néfastes (par exemple, pour alimenter, à l'aide de son énergie, un sort maléfique d'une terrible complexité).

Annihilation spirituelle ne peut être utilisé que sur les individus qui sont aux portes de la mort (0 pv) ou qui sont déjà décédés (en dessous de 0 pv, ou en dessous de -10 pv dans le cas où l'on appliquerait cette règle optionnelle). La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper au sort qui lui est réservé. Si elle le rate, il devient impossible de lui parler à l'aide de *communication avec les morts*, mais aussi de la ressusciter ou de la réincarner (son corps peut néanmoins toujours être transformé en mort-vivant).

Création de garde funeste (Nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 squelette
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme un squelette de taille humaine (ou moins) en garde funeste, mort-vivant intelligent et maléfique. Cette créature est décrite en détail dans la boîte *Guide des Royaumes Oubliés*. Elle est capable d'utiliser toutes ses facultés dès le round suivant son animation et n'a nul besoin d'ordre pour attaquer.

Les composantes matérielles de *création de garde funeste* sont le symbole sacré du prêtre et au moins 20 gouttes de sang de vrai dragon.

Non-vie post-mortem (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 Bainite
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort était le secret le mieux gardé des plus hauts dignitaires du clergé et son usage a disparu avec la mort de Baine. Il ne peut être utilisé que sur un Bainite agonisant, ce qui le transforme en mort-vivant (la créature résultante dépendant du niveau que le sujet avait atteint de son vivant). Plus le Bainite était puissant, plus le mort-vivant qu'il devient l'est lui aussi. Les vampires créés à l'aide de ce sort conservent leurs caractéristiques (il en va de même des momies, si le MD applique les règles présentées dans le supplément *Van Richten's Guide to the Ancient Dead*). Le niveau du prêtre qui lance le sort doit absolument être supérieur à celui du sujet, sans quoi celui qui prononce l'incantation doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique pour ne pas périr (à noter que, même s'il meurt, le sort fait normalement effet et anime le sujet).

Non-vie post-mortem ne peut être jeté que sur les Bainites aux portes de la mort (0 pv) ou défunts (en dessous de 0 pv, ou en dessous de -10 pv dans le cas où l'on appliquerait cette règle optionnelle). S'il est lancé après la mort du sujet, ce doit être dans un délai de 1 round par niveau du prêtre qui le jette, sans quoi l'âme a quitté le corps et il est trop tard pour animer ce dernier. Dans ce cas, le sort fonctionne comme *animation des morts* et crée un zombi dénué d'intelligence.

Niveau	Type de mort-vivant
1er-3ème	Goule
4ème-6ème	Blême
7ème-9ème	Zombi ju-ju
10ème-13ème	Nécrophage
14ème-17ème	Momie
18ème et plus	Vampire

La composante matérielle de *non-vie post-mortem* est un cœur d'obsidienne à la surface duquel sont gravés le symbole de Baine et le nom du sujet. Il vole en éclats au terme de l'incantation.

Septième niveau

Symbole mortel de Baine (Conjuration/convocation)

Sphère : Garde
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Annule

Le Culte de Baine Ressuscité utilise un symbole bien spécifique créé il y a des lustres avec l'aide directe du Ténébreux. Contrairement aux autres *symboles* tracés par les prêtres, celui-ci dure très longtemps, puisqu'il fonctionne 1 fois par créature dont le sang entre dans sa composition. La préparation d'un *symbole mortel de Baine* implique généralement le sacrifice de 30 créatures (au moins), dont le sang est mélangé à de la poudre d'opale noire et de diamant (d'une valeur minimale de 5 000 po par type de pierre précieuse). Le symbole nécessite seulement 3 gouttes de sang de chaque "donneur", mais les Bainites préfèrent tuer toutes les créatures qu'ils ont sous la main et utiliser la totalité de leur hémoglobine. Le symbole est tracé à l'aide de la pâte résultante.

Au terme de l'incantation, le *symbole mortel de Baine* disparaît, pour ne réapparaître que lorsqu'il est activé. Il peut être repéré à l'aide de sorts permettant de remarquer textes ou objets invisibles. Les créatures arborant le symbole sacré de Baine ne le déclenchent jamais. On le lance normalement sur une porte ou à l'entrée d'un passage. Il est activé dès qu'une créature dont le type de sang a été utilisé dans la création du symbole pénètre dans le passage (ou touche la porte) qu'il défend.

À ce moment, il explose en direction de sa victime. Toute créature se trouvant à moins de 3 m de distance doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique pour ne pas périr aussitôt (quiconque touche le *symbole mortel*, même à l'aide d'une arme ou d'un objet, voit son jet de sauvegarde pénalisé de -1). Les individus qui se trouvent entre 3 m et 6 m du symbole ont droit à un jet de sauvegarde contre la paralysie pour éviter d'être affectés par une terrible vague de froid leur faisant perdre 1d12 points de dégâts (dans 30 % des cas, 1 pv est perdu de manière permanente et ne peut plus jamais être récupéré). Enfin, ceux qui se trouvent au-delà de 12 m doivent également effectuer un jet de sauvegarde, mais contre les souffles. En cas d'échec, ils souffrent de douleurs terribles pendant 2d10 rounds, ce qui se traduit par un malus de -2 à leurs jets d'attaque. Leur Dextérité est également pénalisée de 1 point.

Ces effets sont cumulables, ce qui signifie qu'une créature se trouvant à proximité du *symbole mortel* doit réussir 3 jets de sauvegarde différents pour ne pas être affectée.

Si jamais le symbole a été tracé sur une surface qui est détruite alors que le sort a encore des charges disponibles (ce qui peut se produire si l'on cherche à éliminer ou à contourner le symbole), il se décharge par une violente explosion qui inflige 3d8 points de dégâts à quiconque se trouve à moins de 3 m. De 3 m à 6 m, les dégâts se montent à 2d8 points, contre 1d8 de 6 m à 9 m, et 1d4 de 9 m à 12 m.

La composante matérielle de *symbole mortel de Baine* est la pâte (décrite ci-dessus) servant à tracer le symbole.

Transport par la pierre (Altération, nécromancie)

Sphère : Élémentaire (terre)
Portée : Spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est utilisé pour relier les sites sacrés et temples lointains, en prévision de voyages urgents. Le *transport par la pierre* est une forme de téléportation qui contourne toutes les protections magiques fonctionnant habituellement contre ce type de déplacement, y compris le sang de gorgonne, les sorts comme *protection contre la téléportation*, et ainsi de suite.

Transport par la pierre nécessite deux zones en pierre, assez larges pour qu'il soit possible de s'y tenir debout. Chacune doit être préparée à l'aide d'un rituel secret nécessitant l'utilisation de poudre de pierres précieuses avant que le sort puisse être lancé. Par la suite, *transport par la pierre* permet de se rendre à coup sûr de l'une de ces zones à l'autre (et réciproquement) en prononçant le mot de passe décidé au moment de la préparation. Les deux zones peuvent être séparées par une très grande distance, du moment qu'elles restent sur le même plan. Le trajet est toujours instantané et ne présente pas le moindre risque, même si le lieu d'arrivée est piégé, gardé ou même recouvert d'eau. Le voyageur apparaît toujours dans la zone d'arrivée. Si celle-ci est bloquée à l'aide de matériaux solides, il se matérialise au plus proche endroit dégagé.

Une fois le sort lancé, il est possible d'accomplir un aller simple par niveau du jeteur de sorts entre les deux zones. L'individu qui se déplace de la sorte (le plus souvent, le prêtre qui a préparé les deux zones, mais ce n'est pas systématique) peut emmener tout ce qu'il porte et jusqu'à 50 kg de poids supplémentaire. Toute créature le touchant peut partir avec lui (en emportant pour 50 kg de charge à sa suite) mais, dans ce cas, le déplacement utilise 1 charge par passager. Si le poids emporté est supérieur à 50 kg, l'excédent reste derrière (il ne peut se téléporter sans être accompagné par un être vivant). En temps normal, un seul prêtre fait le voyage, ce qui permet de conserver au maximum l'énergie du système de transport. Il est à noter que le mot de passe ne peut être modifié jusqu'à la fin du sort.

Lorsque le nombre de créatures cherchant à se téléporter dépasse le nombre de charges restantes, le sort ne peut satisfaire tout le monde. Le prêtre qui l'a lancé (s'il est là) ou l'individu qui prononce le mot de passe est transporté en priorité et les autres suivent au hasard. Quand toutes les charges du sort sont épuisées, les créatures non téléportées restent sur place.

La composante matérielle du rituel de préparation de *transport par la pierre* est une pâte servant à délimiter les deux zones de départ et d'arrivée. Pour chaque zone, il faut compter 4 rubis réduits en poudre (d'une valeur minimale de 5 000 po chacun). Les deux zones doivent être personnellement préparées par le prêtre, et ce, moins de 444 jours avant qu'il utilise le sort pour la première fois. Au cours du rituel, il doit abondamment laver les deux zones et les délimiter à l'aide de la pâte en murmurant le mot de passe, qui devient alors impossible à modifier.

Le personnage peut se déplacer comme il le souhaite entre les deux zones (en marchant, en volant, à dos de cheval ou même en creusant un tunnel). Il peut utiliser le sort dès que la seconde zone est prête.

Les composantes matérielles de *transport par la pierre* (le sort, pas le rituel de préparation) sont une bonne trentaine de centimètres de soie animale, deux diamants intacts valant au moins 5 000 po pièce, une poignée de terre et une plume arrachée à l'aile d'une créature volante.

Voile de lune (Abjuration, altération)

Sphère : Élémentaire (eau)
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 9 rounds
Zone d'effet : 1 puits de lune
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce maléfique rituel permettant de voiler les puits de lune a été redécouvert depuis peu par certains prêtres de Baine. Les puits de lune sont des points d'eau pure des Sélénae qui revêtent un caractère sacré pour Chauntéa (que les Séléniens vénèrent sous le nom de Déesse ou Mère-Nature). Certains sages et prêtres pensent que cette cérémonie pourrait être modifiée de manière à fermer portails, mares de couleur et autres moyens permettant de contacter d'autres plans ou de s'y rendre.

Ce sort est une longue cérémonie qui nécessite de chanter en dansant autour du puits de lune, tout en sacrifiant 1 créature par round. Le prêtre peut se faire aider d'un maximum de 7 assistants. En cas de succès, *voile de lune* fait disparaître toutes les propriétés du puits de lune affecté. De plus, toutes les flasques d'eau bénite et autres potions d'*eau pure* se trouvant à moins de 30 m du prêtre au moment de l'incantation sont automatiquement infectées par la malice qui se dégage du rituel.

Une fois voilé, le puits de lune est couvert d'une couche de brume noire et opaque, même en plein jour. Ce voile bloque tous les effets bénéfiques du puits de lune. Il fait également diminuer l'influence locale de la Déesse (Chauntéa), ce qui lui interdit de se réveiller ou, si elle est déjà active, de diriger ses enfants terrestres, la licorne Kamerynn et la Meute.

Tout objet entrant en contact avec la brume noire doit réussir un jet de sauvegarde contre l'acide (à -2) pour ne pas être détruit. Les créatures, elles, doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le poison (également à -2). En cas d'échec, l'acide leur inflige 3d4 points de dégâts par round de contact. Si un individu se retrouve immergé dans le puits (s'il plonge, est poussé, etc.), il subit automatiquement 6d4 points de dégâts par round et il lui faut réussir un jet de sauvegarde contre le poison à chaque round pour ne pas être aveuglé. Cette cécité temporaire se prolonge pendant 1d4 tours après qu'il a réussi à s'extraire du puits.

Tous les sorts de niveau 6 ou moins prenant la brume pour cible sont intégralement retournés à l'envoyeur. Il est impossible de scinder la brume en plusieurs parties ou de la faire sortir du puits de lune (en effet, le rituel fait en sorte que ce soit le puits lui-même qui la génère).

Voile de lune peut être annulé par une variante de *rayon de soleil*, *sanctification de site sacré* (sort de niveau 7 du clergé de Chauntéa). À ce jour, c'est le seul moyen que l'on connaisse de mettre un terme à ce fléau. Même celui qui a fait apparaître le voile est incapable de le lever.

Les composantes matérielles de *voile de lune* sont un fragment d'os brûlé (ayant appartenu à une créature native des Sélénae), le sang de 9 créatures vivantes (l'une d'elle devant être sacrifiée chaque round que dure le rituel), un peu de fumier, une pincée de cendres, une peau de serpent séchée et une petite fiole de poison.

Beshaba

(La Vierge de l'Infortune, Besha la Noire, la Dame Funeste, Notre-Dame de la Désunion, la Malfille de Tyché)

Puissance intermédiaire des Abysses, CM

Sphère d'Influence : Aléas du destin, infortune, malchance, accident
Autres Noms : Shaundakul, le Traître qui se Cache dans les Sables (dans l'Anauroch, chez les Bédains)
Nom du Domaine : 13ème niveau/Butte Sanglante
Supérieur : Aucun
Alliés : Aucun
Ennemis : Shaundakul, Tymora
Symbole : Bois de cerf noir sur fond triangulaire rouge
Alignement des Fidèles : Au choix, mais principalement CN, NM ou CM

Beshaba, la Vierge de l'Infortune, est une divinité que les Féerûniens craignent et tentent d'apaiser bien plus qu'ils ne la vénèrent. On la représente souvent telle qu'elle apparaît sous forme d'avatar, c'est-à-dire sous les traits d'une splendide jeune femme aux cheveux d'un blanc virginal, mais dont la beauté est gâchée par le rire dément dont elle ne se départ jamais. En Anauroch, où elle se fait passer pour Shaundakul afin de multiplier les actes de malice (en asséchant les oasis, aveuglant les gens ou égarant les voyageurs), elle a l'aspect d'un homme à tête de chacal. Inutile de préciser qu'elle agit ainsi pour ternir la réputation du véritable Shaundakul.

On la connaît également sous le nom de Malfille (ou Fille Maléfique) de Tyché, mais c'est plus là une image poétique qu'un titre en rapport avec sa filiation. Tyché ne lui a pas exactement donné naissance. En réalité, Beshaba est la moitié malfaisante de l'ancienne déesse Tyché, Tymora étant la moitié restante. Les sages prétendent que, lorsque Tyché se scinda en deux lors du Cataclysme de l'Aube, Beshaba hérita de sa beauté et Tymora de son amour (le Cataclysme de l'Aube est une guerre des dieux antérieure au Temps des Troubles ; on prétend que c'est lui qui a annoncé la chute de Myth Drannor). Il est indéniable que la plupart des hommes semblent perdre toute volonté lorsqu'ils croisent le regard de Beshaba, et que ceux qui ne sombrent pas instantanément dans la folie sont bien souvent poussés par le désir charnel qu'elle leur inspire à lui obéir au doigt et à l'œil. Les femmes, elles, souffrent de troubles mentaux en sa présence, comme si elle leur communiquait sa propre instabilité d'un simple regard.

Beshaba n'est que malice, haine et méchanceté. La plupart des gens tremblent rien que de penser qu'elle pourrait être présente par l'esprit, et pourtant elle est fréquemment invitée lors des grandes occasions (tels les mariages et les couronnements), les tournois et la cérémonie au cours de laquelle les enfants reçoivent leur nom. En effet, si l'on refuse de l'inviter, elle peut en prendre ombrage et affubler les coupables d'une terrible malchance. Il est difficile de la comprendre, car ses décisions paraissent bien souvent aléatoires, mais on sait tout de même qu'elle est jalouse de l'opinion favorable dont sa sœur bénéficie. Elle exige qu'on la vénère autant que Tymora (ne serait-ce que du bout des lèvres) et s'arrange pour ruiner l'existence de ceux qui s'y refusent.

Depuis quelque temps, Talos lui fait des avances, peut-être pour s'emparer de sa sphère d'influence. Beshaba fait bien attention à ne pas l'encourager.

Avatar de Beshaba (mage 32, clerc 25, voleur 10)

Beshaba apparaît très rarement sous forme d'avatar, mais lorsqu'elle le fait, elle prend les traits d'une femme incroyablement grande et mince (et pourtant extrêmement voluptueuse) dont les longs cheveux blancs flottent au vent. Son visage est aussi beau que celui de sa mère, Tyché, mais la démence se lit dans ses yeux jaunes bordés de rouge et son teint de peau évolue en permanence, passant sans cesse du mauve à un blanc cadavérique. Elle peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais lorsqu'un enchantement est réversible et que l'une de ses formes est destructrice, c'est la seule version qu'elle soit capable de jeter.

CA -4 ; VD 15 ; pv 191 ; TAC0 4 ; #AT 3
Dég 1d4+6/1d4+6/1d3+3 (*grand fouet barbelé +3/aiguillon +3*, +2 grâce à sa spécialisation au fouet)
RM 70 % ; TA E (4,20 m de haut)
For 15, Dex 22, Con 21, Int 21, Sag 18, Cha 24
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/7/7, P : 11/11/10/10/9/8/4
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Beshaba attaque généralement à l'aide de deux armes : un *aiguillon* +3 à double crochet dans une main et un long *fouet barbelé* +3 dans l'autre. Chaque round, elle délivre un coup d'aiguillon et deux coups de fouet. Son regard inspire le désir, la démence ou la folie furieuse, au choix. Lorsqu'un homme la fixe droit dans les yeux, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à -3) sous peine d'être charmé comme par un vampire ou de devenir fou (1 chance sur 2). S'il sombre dans la folie, il lâche tout ce qu'il tient à la main et court se cacher derrière une porte, dans un coin ou même derrière un de ses amis. Il se met alors à débiter des insanités et devient incapable d'attaquer (il cherche toutefois à éviter les coups si on le frappe). Lorsque la victime du regard est une femme, elle a également 1 chance sur 2 de perdre la raison (comme expliqué ci-dessus). Sinon, elle est prise de folie furieuse et se comporte comme un berserker, attaquant tout ce qui bouge (amis comme ennemis) avec un bonus de -2 à l'initiative et de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Cette condition perdure pendant 2 tours, à moins qu'on ne la fasse disparaître à l'aide de *dissipation de la magie* ou de tout autre sort permettant de lutter contre les charmes. À ce moment, la victime s'effondre, épuisée. Lorsqu'elle se réveille, elle se comporte de nouveau normalement, sans se souvenir de ce qu'il lui est arrivé.

Une fois par round, Beshaba peut faire en sorte qu'une attaque ou un sort la prenant pour cible la rate et touche à la place celui qui l'a agressée (en lui infligeant les dégâts normaux). Elle est immunisée contre les illusions, les sorts de type *charme* et ceux qui visent à dominer le sujet ou à contrôler ses émotions. Elle est également immunisée contre les sorts de prêtre des sphères du chaos, de la loi, des nombres, de la pensée et du temps, ainsi que contre la magie entropique. Si un entropiste fait usage de magie entropique contre elle, elle peut la manipuler à son gré pour obtenir à chaque coup des hiatus préjudiciables au magicien.

Autres manifestations

Beshaba préfère prendre l'aspect d'une tête de 3,60 m de haut, entourée d'une masse tourbillonnante de cheveux d'un blanc virginal. Ses traits sont figés dans une expression de folie permanente et elle ne peut s'empêcher de rire comme une démente. Si elle le souhaite, son rire peut avoir le même effet que le cri d'une banshee contre les créatures dont elle croise le regard. Ceux qui ne rendent pas hommage à la déesse et voient cette manifestation, même de loin, sont ensuite poursuivis par une terrible malchance. Pendant 1d4 jours, ils subissent un malus de -6 à tous leurs jets de sauvegarde et de +6 à leurs tests de caractéristiques. Sous cette forme, Beshaba invoque ses sorts en les crachant par la bouche. Elle préfère toutefois agir de manière plus subtile : quand elle est là, les armes se brisent, les murs s'effondrent et les accidents se multiplient.

Cette tête désincarnée n'apparaît généralement que dans les régions où le clergé de Beshaba est actif. Ailleurs, la déesse prend l'aspect d'une ombre impossible (qui se manifeste en un endroit où nulle ombre ne devrait se trouver) accompagnée d'un rire de dément à peine perceptible. Beshaba peut également agir par le truchement d'alu-démons, bébiliths, bodaks, cafards, œilailes, quasits, rapporteurs, rats et autres chiens de garde fous (pour ce qui est de ces derniers, principalement en Anauroch).

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, mystiques
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	CN, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui (si d'alignement neutre), PC : non, Myst : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui (si d'alignement mauvais), PC : oui, Myst : non

Tous les clercs, prêtres du culte et mystiques de Beshaba reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Tous ceux qui ont dépassé le rang de novice se voient également offrir le Don de Beshaba, c'est-à-dire l'assurance qu'ils ne seront jamais personnellement victimes de la malice de leur déesse.

Le culte de Beshaba est très étendu et varié dans les Royaumes. Les fidèles préfèrent rester discrets, même dans les villes qui prêchent la tolérance et celles qui supportent activement les religions maléfiques. En règle générale, si Tymora est vénérée quelque part, Beshaba n'est pas loin. On trouve généralement ses prêtres et disciples partout où l'on prédit des catastrophes et où l'on ourdit des complots.

Le clergé de la Vierge de l'Infortune est exclusivement humain et, comme l'on pouvait s'y attendre, dominé par des individus malveillants. Clercs et prêtres du culte s'y retrouvent en proportions sensiblement égales, les mystiques étant pour leur part rarissimes (de plus, ils vivent bien souvent seuls, dans des régions extrêmement reculées). Les relations sont bonnes entre les divers types de prêtres, mais il est à noter que l'Église est dirigée par les prêtresses, qui se vouent une guerre sans merci pour imposer leur suprématie. Les hommes sont souvent confinés au rang de prêtres inférieurs ou de Doigts Noirs (les assassins de Beshaba). À haut niveau, Notre-Dame de la Désunion est exclusivement représentée par des femmes. Les prêtres du culte sont désignés sous le titre invariable de fatalisateurs. Nombre de temples sont juste des lieux de culte déterminés par le clergé pour que les fidèles puissent faire leurs offrandes à la déesse. Ils sont rarement décorés, à l'exception d'un symbole discret ou de bois de cerf fixés à quelque chose de rouge. Les fatalisateurs préfèrent installer leurs temples sous terre (surtout si cela permet de les rendre plus inquiétants), soit dans des cavernes naturelles, soit dans des galeries creusées pour l'occasion.

Par ordre d'importance, les titres utilisés par le clergé sont : Perplexe (et bien souvent "Frère/Sœur Perplexe"; ce terme désigne les novices), Infortuné (ces prêtres ajoutent également "Frère" ou "Sœur" devant leur titre), Doigt de la Terreur, Main de la Désunion, Grande Main de la Désunion, Main des Ténèbres, Grande Main des Ténèbres, Main de l'Horreur, Grande Main de l'Horreur, Main du Désespoir, Grande Main du Désespoir, Maître/Maîtresse de la Terreur et Griffe de Notre Dame.

Dogme : Les préceptes de Beshaba sont l'antithèse de ceux de Tymora. Tout le monde peut avoir un accident et ce n'est qu'en vénérant Beshaba que l'on peut éventuellement éviter certains aléas du destin. Une trop grande chance ne peut qu'avoir des répercussions négatives. Pour ramener l'équilibre, il faut donc harceler les chanceux. Quoi qu'il advienne, les choses ne peuvent qu'empirer.

Les novices reçoivent comme instruction d'honorer Beshaba et de la craindre. Tout le clergé doit propager la bonne parole dans les Royaumes Oubliés, à savoir qu'il faut obéir à la déesse et multiplier les offrandes qu'on lui fait. Si elle n'est pas apaisée, tout le monde connaîtra l'une des pires malédictions de Féerûne, les "cadeaux de Beshaba" (il s'agit bien évidemment de catastrophes, qu'elle dispense sans compter). Si ses prêtres parviennent à la faire adorer des autres, ils seront épargnés. Mais il leur faut bien expliquer comment la Vierge de l'Infortune doit être vénérée, s'ils ne veulent pas être poursuivis par une terrible malchance jusqu'à la fin de leurs jours.

Activités quotidiennes : On rend hommage à Beshaba par crainte et ses prêtres ont pour mission de propager cet état d'esprit en détaillant ses pouvoirs et sa méchanceté. Par la suite, ils doivent expliquer comment faire des offrandes à la déesse ou rejoindre son clergé pour ne pas être victime de la malchance qu'elle sème à tout vent. Au passage, les fidèles satisfont au maximum leur sadisme et leur cruauté. Ils aiment manipuler les gens simples et les forcer à les servir (parfois, ils se contentent d'exiger le gîte et le couvert, en demandant bien plus que ce que les malheureux peuvent leur offrir, mais il arrive également qu'ils arment ces pauvres bougres et les lancent contre leurs rivaux beshabes ou ceux qui font partie des autres cultes).

Festivités et cérémonies religieuses : Beshaba est vénérée par son clergé, mais aussi par ceux qui croient en son pouvoir et qui souhaitent uniquement l'apaiser.

Pour ce faire, il faut lui offrir un objet de valeur, que l'on doit brûler, sans le lâcher avant qu'il ait été au moins partiellement consumé. Il faut prononcer le nom de la déesse au cours du rituel, puis se jeter à genoux et la prier dès que la cérémonie s'achève. On prétend que Beshaba est moins malveillante à l'égard de ceux qui tiennent l'objet en main suffisamment longtemps pour que les flammes leur brûlent les doigts.

Pour leur part, les prêtres doivent faire au moins une offrande quotidienne à la Dame, en mettant le feu à du cognac, du vin ou tout autre alcool et en prononçant le nom de Beshaba. Muni d'un bois de cerf peint en noir, ils trempent ensuite un andouiller dans le liquide enflammé avant de se mettre à prier. La nuit, ils doivent recommencer, mais en extérieur. Un prêtre retenu contre sa volonté doit faire tout son possible pour prier au moins une fois par jour, à la nuit tombée. L'offrande nocturne permet généralement de demander conseil à Beshaba et il n'est pas rare qu'elle y réponde par le biais de visions cauchemardesques.

Les fidèles de Beshaba marquent le solstice d'été et la Rencontre-des-Boucliers en multipliant les ravages afin de bien rappeler que leur maîtresse est la Vierge de l'Infortune. Ces deux dates exceptées, ils ne tiennent aucun compte du calendrier et n'accomplissent des cérémonies sortant de l'ordinaire qu'à l'occasion de la mort des membres éminents du clergé ou de l'ascension d'une prêtresse au rang supérieur.

La cérémonie funéraire est connue sous le nom de Passage. C'est un moment (fort rare) où les fidèles se retrouvent dans la dignité et la piété. Le corps du défunt est livré à la rivière en compagnie de bougies flottantes, au cours d'une cérémonie dont les sorts doivent le transformer en mort-vivant puis le téléporter au hasard afin qu'il puisse continuer de semer le chaos dans les Royaumes. Les prêtres supérieurs utilisent alors leurs objets et leurs sorts de détection pour constater les ravages causés par leur ancien collègue.

Le rite d'ascension au sein du culte porte le nom de Tatouage. Alors que retentissent les roulements de tambour et que l'on danse en sautant au-dessus des flammes, la prêtresse est tatouée ou marquée au fer rouge. Elle doit résister à la douleur sans se faire aider d'aucun sort ni d'aucune potion.

Lieux de cultes principaux : Le plus grand temple dédié à la gloire de Beshaba se nomme les Tours du Ciel. C'est une forteresse qui se dresse sur une colline située au nord de Saradush, dans le Téthyr. Elle est dirigée par la Griffe de Notre Dame Dlatha Faenar, prêtresse âgée (mais toujours incroyablement belle, grâce à sa magie) qui a impitoyablement éliminé toutes ses rivales et a réussi à éviter tous les complots ourdis contre elle depuis plus d'un siècle. On prétend qu'elle a accès à des sorts qui dépassent l'entendement des mortels.

Ordres affiliés : Les Doigts Noirs sont une société d'assassins voués à Beshaba. Ils réunissent prêtres (de sexe masculin), guerriers et voleurs maléfiques.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtresses de Beshaba portent une robe violette, pourpre et noire. Elles sont marquées (au fer ou à l'aide de tatouages) au niveau du cou-de-pied et de la cuisse. La première marque est celle de Beshaba (les bois de cerf) tandis que l'autre annonce son rang, mais de manière si complexe que seuls les initiés parviennent à la déchiffrer. Toutes deux sont couvertes par les vêtements de la prêtresse lorsque cette dernière ne se trouve pas sur un lieu de culte. Pour leur part, les prêtres sont vêtus de rouge. Ils arborent la marque de la déesse sur la joue et il n'est possible de la cacher qu'en portant un masque, à moins de se salir sciemment (par exemple, à l'aide de boue) ou de laisser pousser ses cheveux et de ne pas les nouer. Lorsqu'ils conduisent une cérémonie, les fatalisateurs (hommes comme femmes) revêtent des jambières noires et une tunique de même couleur, frappée du symbole de Beshaba au niveau de la poitrine.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils voyagent, agissent en secret ou partent à l'aventure, les Beshabes s'habillent de manière pratique, en fonction du lieu où ils se trouvent et des dangers qu'ils s'attendent à devoir affronter.

Prêtres du culte (fatalisateurs)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 10
CARAC. PRIM. :	Sagesse
ALIGNEMENT :	CM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum d'armure de plates plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, chaos, charme, combat, conjuration, garde, protection, soins (sorts inversés uniquement), vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Création, divination, nécromancie (sorts inversés seulement), temps

Une sacrée malchance

Avant le Cataclysme de l'Aube, il n'y avait qu'une seule déesse de la chance, Tyché. Jonglant perpétuellement avec la bonne et la mauvaise fortune, elle accordait sa faveur ou la retirait sur simple caprice. Après s'être rapprochée puis éloignée de divers autres dieux des millénaires durant, elle se retrouva impliquée dans une guerre résultant des actes de l'un de ses soupirants du moment, Lathandre. Toujours aussi volage, elle rendit le Seigneur du Matin malchanceux et s'en alla explorer les Royaumes.

Au cours de ses voyages, elle découvrit une rose bourgeonnante d'une beauté absolue. Enchantée par un tel présage, elle voulut cueillir ce qui, à ses yeux, était un cadeau de Lathandre pour retrouver ses bonnes grâces. À sa grande surprise, elle s'aperçut que, malgré tous ses efforts, la rose refusait de céder. Folle de rage, elle infligea la pire malchance à la fleur dont la tige se cassa aussitôt. Sans réfléchir, Tyché la mit dans ses cheveux et reprit sa route.

Sans que la déesse s'en doute, la rose était une manifestation de Moander, dieu de la corruption et du pourrissement. La tige brisée s'infiltra sournoisement dans l'oreille de Tyché et commença à la corrompre de l'intérieur. Dame Fortune se mit à son tour à connaître la malchance, une malchance dont elle était directement responsable.

Lorsqu'elle retourna dans son domaine, elle vit que sa grande amie Séluné l'attendait. Deux autres dieux étaient également là : Lathandre, qui souhaitait regagner son affection, et Azouth, qui était venu faire office de médiateur entre les deux amoureux. Séluné fondit en larmes lorsqu'elle vit la corruption qui rongeait son amie de l'intérieur. Avant que Tyché puisse comprendre ce qui se passait, la déesse de la lune l'abattit d'un éclair de lumière éblouissante. Dame Fortune s'ouvrit sur toute la longueur et une version plus petite, mais aussi plus éblouissante, sortit de ce qui n'était plus qu'une coquille vide. Séluné avait réussi à sauver ce qui était encore bon et pur en Tyché. Malheureusement, une seconde silhouette suivit instantanément la première. La nouvelle arrivante était d'une beauté irréelle, mais sa malice était on ne peut plus évidente. Les deux sœurs se hairent au premier regard et se jetèrent l'une sur l'autre avec furie. Seuls les trois visiteurs parvinrent à les séparer.

On prétend que Tymora, la Belfille de Tyché, incarne la grâce et la bonté de sa mère, tandis que Beshaba, la Malfille de Tyché, n'a hérité que de sa beauté. Dame Fortune et la Vierge de l'Infortune se livrent une guerre sans merci depuis le jour de leur naissance.

OBJETS MAGIQUES : Comme les clercs
COMP. REQUISES : Aucune
COMP. SUP. : Aucune

- Une fois par jour, les fatalisateurs peuvent réduire de 1 point le jet de sauvegarde de l'individu de leur choix (un 3 devient un 2, un 1 devient un 0, etc.). Ce faisant, ils se retrouvent entourés d'une aura rouge vif pendant 1 round complet. Tous les effets du jet de sauvegarde sont déterminés par le score final, après réduction. La modification s'applique dès que le dé est jeté (c'est-à-dire avant qu'il soit possible de faire quoi que ce soit d'autre).
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la faculté de lancer *irrésistible rire de Tasha* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent jeter *malédiction de Beshaba* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, il leur est possible de lancer *contrôle des probabilités* (sort de prêtre, niveau 4), *réduire la résistance* (sort de magicien, niveau 5) ou *visée défectueuse* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *infortune* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 15ème niveau, ils acquièrent la faculté de réussir automatiquement un jet de sauvegarde dont l'échec pourrait avoir de graves conséquences (1 fois/jour). Ils n'ont même pas besoin de jeter le dé ; il leur suffit d'annoncer qu'ils ont l'intention de faire appel à leur pouvoir. À noter que cela ne leur offre aucune protection contre les effets qui n'autorisent pas de jet de sauvegarde.
- Enfin, au 20ème niveau, ils peuvent générer le même effet que l'enchantement *disjonction de Mordenkainen* (sort de magicien, niveau 9) 1 fois/décade.

Sorts de Beshaba

Deuxième niveau

Malédiction de Beshaba (Abjuration)

Sphère : Combat
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature vivante
Jet de sauvegarde : Aucun

Malédiction de Beshaba est, en quelque sorte, la version inversée de l'enchantement *faveur de Tymora*, qu'utilisent si fréquemment les ennemis jurés du culte de la Vierge de l'Infortune. Comme son nom l'indique, il inflige une malédiction qu'aucun sort tel que *dissipation de la magie* ne peut interrompre avant l'heure. *Faveur de Tymora* et *malédiction de Beshaba* s'annulent automatiquement s'ils sont lancés sur le même individu, quel que soit le nombre de jets de sauvegarde que le premier sort jeté a déjà modifiés.

Le prêtre de Beshaba doit toucher son adversaire à main nue pour pouvoir l'affecter, ce qui nécessite un jet d'attaque réussi du moment que la victime ne se trouve pas dans l'incapacité de se défendre. *Malédiction de Beshaba* inflige des pénalités aux jets de sauvegarde de la victime. Le premier jet s'effectue à -4, même s'il doit être joué dans le round où la malédiction prend effet. Le suivant est à -3, puis à -2 et enfin à -1. Après le quatrième jet de sauvegarde, le sort cesse d'agir.

Il est impossible d'être affecté par plusieurs enchantements de ce type en même temps. Si l'on multiplie les malédictions sur le même sujet, celles qui suivent la première sont donc gâchées. Contrairement à Tymora, Beshaba n'impose aucune restriction à ses prêtres quant au nombre de fois où ils peuvent faire appel à ce sort pour la même victime.

Les composantes matérielles de *malédiction de Beshaba* sont un fragment de miroir et le symbole sacré du prêtre (qui n'est pas détruit lors de l'incantation).

Quatrième niveau

Visée défectueuse (Enchantement/charme, nécromancie)

Sphère : Combat
Portée : 5 m/niveau
Composantes : S
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

La victime de ce sort ne peut plus toucher la moindre cible à l'aide d'une arme de jet (épieu, arc, arbalète, etc.) ou d'une arme à feu tant que *visée défectueuse* fait effet. Ses attaques ratent automatiquement, mais elles peuvent toucher d'autres créatures par mégarde. *Bénédiction*, *dissipation de la magie* et *délivrance de la malédiction* mettent un terme à cet enchantement s'ils sont jetés directement sur le sujet.

Cinquième niveau

Infortune (Enchantement/charme, nécromancie)

Sphère : Charme, combat
Portée : Contact
Composantes : S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature vivante
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort inflige de terribles pénalités à qui en est victime : +3 à l'initiative et aux tests de compétences et de caractéristiques, -3 aux jets d'attaque et de dégâts, et -15 % aux talents de voleur. Le prêtre de Beshaba doit toucher son adversaire à main nue pour que la magie fasse effet, ce qui nécessite un jet d'attaque réussi (à moins que la victime soit incapable de se défendre). *Dissipation de la magie* et *délivrance de la malédiction* font cesser cet enchantement et le prêtre qui l'a lancé peut lui aussi y mettre un terme à volonté.

Bhaal (mort)

(Seigneur du Crime)

Puissance intermédiaire de Géhenne, LM

SPHÈRE D'INFLUENCE : La mort, surtout violente ou rituelle
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Autrefois, Khalas/Le Trône de Sang ; à l'heure actuelle, dérive dans le Plan Astral
SUPÉRIEUR : Baine (mort)
ALLIÉS : Baine (mort), Hoar, Loviatar, Mask, Myrkul (mort), Talona
ENNEMIS : Chauntéa, Heaum, Ilmater, Lathandre, Llira, Torm, Tyr
SYMBOLE : Crâne humain blanc entouré de larmes tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : LN, LM, N, NM, CN, CM



Bhaal faisait partie des Dieux Noirs. C'était le dieu de la mort, et plus particulièrement de la mort violente et des assassinats. Il fut un temps où son culte était particulièrement puissant dans les Royaumes Oubliés. Le Seigneur du Crime était alors vénéré par un grand nombre d'assassins, mercenaires sans foi ni loi et autres meurtriers. Bien que rivales, Talona et Loviatar le servaient, tout comme lui obéissait à Baine.

Perpétuellement violent, cruel et haïssable, Bhaal ne vivait que pour chasser et tuer. Il pouvait être froid et calculateur ou, au contraire, enragé. La présence de créatures vivantes réveillait immanquablement ses instincts de meurtre et de destruction. Ses serviteurs (tel que la Bête, Kazgoroth, dans les Sélénae) semaient la dévastation sur leur passage.

Bhaal connut une série de revers avant le Temps des Troubles, dont le plus important fut son expulsion des Sélénae. Il avait essayé de détruire la Mère-Nature (Chauntéa) afin de s'emparer de l'archipel. Le Ravageur, qui possédait une plus grande part de l'essence du dieu que la majorité des avatars, fut tué par Tristan Kendrick, haut roi du Ppeuple, grâce à l'*Épée de Cymrych Hugh*. Suite à cette défaite, Bhaal fut gravement affaibli et exilé pour un temps loin des Royaumes.

Avant d'avoir pu pleinement récupérer, il fut de nouveau envoyé sur Féerûne par Ao lors de la Déchéance des Dieux. Trop faible pour avoir conservé la moindre conscience de ses actes et seulement capable de posséder des mortels, il se lança dans une campagne de meurtres et de destruction telle que Toril n'en avait jamais vu. Afin d'acquérir la puissance nécessaire pour tuer Torm, Baine décima tous les assassins des Royaumes pour se nourrir de leur essence. Le Seigneur du Crime fut encore plus affaibli par la mort de ceux qui constituaient l'essentiel de ses fidèles. Suite à la destruction du Ténébreux, Bhaal fit alliance avec Myrkul. Les deux dieux s'élancèrent à la recherche des *Tablettes du Destin* afin de pouvoir repartir dans les Plans Extérieurs. Après l'avoir traquée dans tout le Mitan, Bhaal parvint à s'emparer de Minuit et de la *Tablette* qu'elle détenait, mais il se fit tuer par Cyric et son épée *Fléau des Dieux* (dont il s'avéra par la suite qu'il s'agissait en fait de l'avatar du dieu Mask). Tout ce qu'il restait de l'essence du Seigneur du Crime fut absorbé par le Fleuve Sinueux, lequel reste aujourd'hui pollué du Pont de Sangleskyre au Gué des Trolls.

Avatar de Bhaal (voleur 32, guerrier 27)

Bhaal se manifestait rarement sous forme d'avatar mais, quand il le faisait en ville, c'était généralement sous l'aspect du Massacreur. Ce dernier avait l'air d'un mort au visage de bête féroce. Sa peau était blanche et son corps couvert de lacérations laissait échapper une immonde substance noire qui disparaissait avant de toucher quoi que ce soit.

En zone rurale, comme dans les Sélénae, il préférait une apparence de géant. En tant que Ravageur, il faisait plus de 10 m de haut. Musclé à l'extrême, il avait de longs cheveux et une barbe très fournie. Ses yeux brûlaient de mille feux, ses traits étaient figés dans une grimace de haine permanente, et deux cornes longues de plus de 2 m jaillissaient de son front.

CA -4 ; VD 15 ; pv 217 ; TAC0 -6 ; #AT 5/2 (Massacreur), 4 ou 5* (Ravageur)
Dég Massacreur : 1d4+16 (dague en os, +12 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation au fouet)
Ravageur : 1d10+12/1d10+12/1d10+12/1d10+12 (+12 grâce à sa Force), cornes 3d10
RM 90 % ; TA M (1,80 m de haut, Massacreur) ou T (10 m de haut, Ravageur)
For 24, Dex 24, Con 22, Int 17, Sag 15, Cha 17
Sorts : Aucun
Sauvegarde : PPMM 3, SBB 4, PM 4, Souf 4, Sor 5

* Le Ravageur pouvait frapper deux fois à l'aide de chaque poing lors d'un même round (pour un total de quatre attaques). Il avait également la possibilité d'empaler ses adversaires à l'aide de ses cornes.

Attaques/défenses spéciales : Le Massacreur était doué du pouvoir de *lévitation* et avait la faculté de marcher dans les airs. Il se déplaçait toujours dans le plus grand silence et ne s'exprimait que par murmures, mais d'une voix menaçante et dénuée d'émotions. Il combattait à l'aide d'une dague d'os (il en avait un nombre incroyable cachées sur lui et pouvait, au besoin, en faire apparaître d'autres). Dès qu'il touchait le membre d'un adversaire, celui-ci pourrissait. Quand l'attaque portait à la tête ou au torse, la peau se flétrissait et le blessé subissait 3d4 points de dégâts supplémentaires. Les membres, eux, devenaient inutilisables.

Le Massacreur pouvait également animer six dagues d'os, qui acquéraient alors les caractéristiques suivantes : VD vl 16 (A), TAC0 4, #AT 2, Dég 1d4+2/1d4+2 (froid), SA capable de toucher les créatures uniquement blessées par les armes au moins +2. Elles disparaissaient dès qu'il le souhaitait. Toujours si le Massacreur le souhaitait, tout individu tué par ces dagues pouvait être animé sous forme de zombi. Le Seigneur du Crime avait également la possibilité d'ordonner au corps d'exploser, auquel cas les os allaient rejoindre les dagues animées pour former une *barrière acérée* intégralement constituée d'ossements.

Cette manifestation durait aussi longtemps que le Massacreur le voulait (elle pouvait donc être permanente) et infligeait 2d12 points de dégâts à quiconque tentait de la traverser. La forme d'une telle *barrière acérée* était laissée à l'appréciation de Bhaal, tandis que la zone couverte pouvait faire de 1,5 m³ à plus de 250 m³. Lorsque le Massacreur créait une *barrière acérée* permanente, l'esprit du mort restait sur place, emprisonné dans la force qui animait les ossements. Il pouvait également faire naître l'*envie de tuer* chez ses victimes (voir ci-dessous) et lancer à volonté le sort *attraction* ou son inverse (voir ci-dessous).

Pour sa part, le Ravageur était un géant avide de destruction. Il se battait à l'aide de ses poings, qui étaient assez puissants pour broyer la pierre. Lorsqu'il se trouvait face à une créature de taille G ou plus, il pouvait l'empaler à l'aide de ses cornes (Dég 3d10), attaque qui venait en plus des quatre coups de poing qu'il délivrait par round. Il ne pouvait être touché que par les armes au moins +4 et se régénérait au rythme de 5 points de vie par round.

Sous quelque forme que ce soit, Bhaal était capable d'animer ou de créer tous les morts-vivants de son choix, et ce, par simple contact. Les plus puissants morts-vivants auxquels il donnait naissance devaient lui rendre un service avant d'acquérir leur libre-arbitre. Il pouvait également détruire n'importe quel mort-vivant (de statut non divin) en le touchant, auquel cas la créature était transformée en tas de cendres que personne, pas même lui, ne pouvait réanimer. Aucune attaque de mort-vivant ne pouvait affecter le Seigneur du Crime.

Autres manifestations

Bhaal prenait parfois la forme de deux griffes rampantes (des mains squelettiques animées ; Bhaal choisissait toujours des mains humaines : une droite, une gauche), capables de tendre le doigt, de transporter ou de manier des objets, voire de tirer des dagues d'os qui émergeaient du bout de leurs phalanges, mais sans jamais réduire leur taille (on les considérait alors comme des carreaux d'arbalète légère, TAC0 4). De temps en temps, il apparaissait sous la forme d'un crâne rieur qui se déplaçait en volant (VD vl 16 (A)), perpétuellement suivi par un nuage de larmes. Quelle que soit la manifestation choisie, il pouvait parler et lancer *ténèbres sur 5 mètres* jusqu'à 30 m de l'endroit où il se trouvait. Il savait également faire naître l'*envie de tuer* chez les individus d'alignement loyal mauvais. Si la victime ratait son jet de sauvegarde contre les sorts, elle attaquait aussitôt toute cible désignée par Bhaal, frappant 2 fois par round en utilisant n'importe quelle arme disponible (TAC0 4). Le fou furieux ne cessait de geindre et de sangloter, ce qui l'empêchait de parler, et donc de prévenir qui que ce soit. Bhaal pouvait affecter jusqu'à 12 individus d'alignement loyal mauvais s'ils se trouvaient à moins de 30 m de lui.

Le Seigneur du Crime agissait souvent par le truchement de monstres violents, dont de nombreux squelettes animés et créatures pourvues de tentacules (comme les tentasombres et les philosophes grells). On prétend que les haïssables harlas furent créés par Bhaal et que c'est lui qui décidait de l'identité de leurs victimes.

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte
Alignement du clergé :	LM, NM, CM
Repousse les morts-vivants :	Cl : non, PC : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : oui, PC : oui

Tous les clercs et prêtres du culte de Bhaal recevaient la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Les prêtres du Seigneur du Crime étaient connus sous le nom de Bhaalites ou de Bhaalistes (le premier terme étant plus employé à l'ouest du Bief du Dragon, l'autre à l'est). Leur organisation était inexistante au-delà d'un niveau local. Dans les zones urbaines, c'était le plus souvent des clercs, tandis que les prêtres du culte (ou traquemorts) sévissaient généralement dans les zones rurales (comme les Sélénae).

À la fin du Temps des Troubles, Bhaal fut assassiné par Cyric, mortel qui deviendrait par la suite son successeur. Depuis, son culte a été absorbé par celui du Soleil Noir et la quasi-totalité de ses temples ont été convertis en conséquence. Presque tous les disciples urbains se sont ralliés à la cause du Prince des Mensonges, à tel point qu'ils ont adopté la tenue des querelleurs (prêtres du culte) de Cyric, mais aussi leurs cérémonies, ce qui leur permet de bénéficier également de leurs pouvoirs et de leurs sorts spécifiques. Ils appellent d'ailleurs Cyric le dieu qu'ils vénèrent désormais. Pendant quelques années, les anciens Bhaalistes de Thay lui ont donné le nom de Cyric-Bhaal afin de le différencier de l'aspect "moindre" du Soleil Noir, vénéré par les Bainites après la mort de leur dieu (les Bhaalistes ne pouvaient en effet accepter que les anciens fidèles de Baine aient eux aussi déclaré que Cyric était leur nouveau dieu). Les relations étaient extrêmement tendues entre les Bhaalistes convertis au culte du Prince des Mensonges et le "vrai" clergé de ce dernier, mais l'ordre fut rétabli lorsque Cyric déclencha plusieurs purges après la Mort-de-Baine (1361 CV). Aujourd'hui, Bhaalites et Bhaalistes reconnaissent tous que leur dieu est Cyric et lui seul (même si certains le font encore à contrecœur).

Avant la Déchéance des Dieux, les relations étaient bonnes mais distantes entre les factions urbaines et rurales du clergé de Bhaal. Les différences qui existaient entre les deux groupes s'accentuèrent encore à la mort du Seigneur du Crime. Les prêtres ruraux continuèrent en effet à croire en Bhaal des années durant, arguant du fait qu'ils recevaient toujours les sorts qu'ils demandaient par leurs prières. Mais, peu après que le schisme fut consommé en 1367 CV (année ou plusieurs membres des deux factions périrent dans diverses embuscades), les Bhaalistes des campagnes cessèrent de se voir octroyer des sorts. Ils n'eurent donc d'autre choix que de se convertir au culte de Cyric ou d'Iyachtu Xvim. Il existe encore quelques poches d'irréductibles Bhaalites, mais ces dernières sont bien souvent perdues dans les campagnes et dirigées par un prêtre vieillissant. La plupart de ces anciens fidèles se sont désormais tournés vers les panthéons non humains (et plus particulièrement le panthéon orque), sans pour autant cesser de vénérer Bhaal.

Quel que soit son niveau, le dirigeant d'une branche du clergé bhaaliste était connu sous le nom de Haut Primat ou Haute Primaîtresse (ce titre étrange semble fort heureusement avoir été confiné à cette religion), tandis que le responsable d'un temple ou d'une forteresse était le Primat ou la Primaîtresse (bien souvent, les forteresses de Bhaal étaient des citadelles abritant de nombreux assassins, qui envoyaient des agents dans les villes des environs pour négocier des contrats). Leurs assistants (qui auraient été des "prieurs" dans de nombreux autres cultes) étaient connus sous le nom de Meurtrisseurs. Chacun d'entre eux avait sous ses ordres un total de 9 Morts Masquées, membres éminents du clergé qui occupaient une place importante au sein de la communauté religieuse. Venait ensuite le reste des prêtres, connus sous le nom collectif de Semeurs de Mort et sous celui, individuel, de Bourreau (quel que soit leur niveau ou leur rang).

Les temples urbains dédiés au Seigneur du Crime étaient souvent des catacombes enténébrées, situées sous les rues de la ville. Les seules décorations que l'on y trouvait étaient quelques mosaïques représentant des individus mourant de mort violente. La plupart contenaient également plusieurs pièces dans lesquelles étaient entassés des trophées recueillis sur les victimes, ainsi que d'immenses cryptes où l'on jetait les cadavres qu'il n'était pas possible de laisser derrière soi (les occupants de ces cryptes étaient bien souvent des morts-vivants). Pour leur part, les lieux de cultes ruraux étaient généralement des temples primitifs situés au sommet d'une colline et dominés par un autel rougi du sang de multiples sacrifices. Il était fréquent que des pierres taillées pour ressembler à des larmes aient été disposées en cercle autour de l'autel.

Dogme : Les Bhaalistes étaient des êtres pervertis qui pensaient que les meurtres qu'ils commettaient rendaient Bhaal plus fort. Pour eux, l'assassinat était donc un passe-temps et un devoir. Chacun d'entre eux devait tuer au moins un individu tous les dix jours, et ce, au cœur de la nuit. Quand ils ne pouvaient s'acquitter de cette tâche (par exemple, s'ils étaient emprisonnés), il leur fallait ensuite rattraper le temps perdu en assassinant deux individus supplémentaires par échéance ratée. Obéissant à l'enseignement de leur maître, ils prenaient bien garde que leur victime apprenne toujours le nom de son meurtrier et le fait qu'elle mourait pour la gloire de Bhaal.

Les novices entendaient le discours suivant : "Fais en sorte que tout le monde craigne Bhaal. Arrange-toi pour que tes meurtres soient élégants et qu'ils paraissent abominables ou extrêmement aisés, afin que quiconque voit les victimes en éprouve une grande terreur. Dis à tous que l'or offert au culte détourne l'attention de Bhaal... du moins pour aujourd'hui."

Activités quotidiennes : Même si Bhaal encourageait l'enrichissement personnel, ses fidèles passaient généralement leurs nuits à tuer et leurs jours à s'occuper des préparatifs (qui consistaient à se procurer les armes, reconnaître le site, prier Bhaal pour que la mission soit un succès, dormir sous bonne garde pour être bien réveillé à la nuit tombée, manger, s'entraîner, prier pour obtenir ses sorts, et ainsi de suite). Nombre d'entre eux étaient assassins, chasseurs de primes ou mercenaires, et il n'était pas rare qu'ils se joignent à un groupe d'individus ayant choisi la même carrière qu'eux.

Les prêtres de Bhaal tuaient pour le plaisir, mais ils essayaient tout de même de faire preuve de discernement. Ils réfléchissaient longtemps à la manière de procéder, mais aussi aux implications qu'aurait leur crime. Ils faisaient évidemment tout leur possible pour éliminer leurs rivaux, mais veillaient également à remplir les coffres du culte (en terrorisant les gens du peuple pour les inciter à donner et en ne prenant jamais pour cible les individus importants sur le plan économique et social). Les Hauts Primats passaient le plus clair de leur temps à définir les stratégies qui leur permettraient de manipuler les dirigeants et organisations de la région, mais aussi la populace, ce afin d'inciter les comportements qui ne pouvaient que profiter à leur dieu.

Festivités et cérémonies religieuses : Le rituel le plus important du culte était bien évidemment la mise à mort, au cours de laquelle le prêtre scandait : "Bhaal t'attend, il t'étreint, personne ne lui échappe" (si nécessaire, l'incantation était répétée à plusieurs reprises). Après chaque meurtre, le prêtre utilisait le sang de sa victime pour tracer le symbole de Bhaal à côté du corps sans vie. Il se maculait également les mains et les pieds. Si la cérémonie avait été accomplie dans les règles, tout le sang dont il était couvert disparaissait aussitôt.

Les prêtres priaient aussi leur dieu avant de se replier pour la nuit (dans un temple, ils le faisaient en masse, au cours d'une cérémonie formelle appelée Adieu au Jour) et de se mettre au travail. Chaque promotion était marquée par un rite privé lors duquel le prêtre concerné quittait le temple pour n'y revenir qu'après avoir tué quelqu'un à mains nues. Il devait ensuite faire le récit complet de son crime à l'un de ses supérieurs et la promotion était rendue effective lorsque l'on jugeait qu'il s'était bien acquitté de sa tâche (elle était entérinée par une cérémonie en grande pompe, commune à tous les prêtres du temple, qui voyait le sacrifice d'un être vivant à la gloire éternelle de Bhaal). Les prêtres supérieurs avaient le don de démêler le vrai du faux lorsque l'on venait leur raconter le résultat du rituel privé, et ceux qui s'avisaient de leur mentir subissaient ensuite un terrible châtiment.

Les disciples (autres que les prêtres) devaient prier Bhaal pour qu'il ne s'occupe pas d'eux lorsqu'ils partaient en voyage ou se préparaient à faire quelque chose de dangereux. Ils devaient également lui rendre hommage en donnant leur or aux Bhaalistes (pour s'assurer que le Seigneur du Crime acceptait leur cadeau) et chaque fois que l'un de leurs voisins ou quelqu'un qu'ils connaissaient mourait de mort violente.

L'unique fête calendaire du culte se déroulait le jour de la Fête de la Lune. À cette date, on commémorait les morts du clergé, en se remémorant les meurtres légendaires commis par les membres du culte. Une des histoires préférées était celle de l'assassinat du roi du Téthyr, Samyte, par le célèbre prêtre-mage Uthaedéol, dit le Sanguinaire.

Uthaedéol se téléporta pour apparaître dans les airs, juste devant un garde du palais monté sur son pégase. Il tua l'homme d'armes et força la monture volante à traverser une vitre de la salle du trône. Il sauta à bas du pégase condamné au moment où les archers du roi le lardaient de flèche et atterrit sur le dragon noir de Samyte. Perçant l'œil du grand saurien, il le tua à l'aide d'un sort connu de lui seul, *poing destructeur* (dont on pense qu'il s'agit d'une *désintégration* extrêmement localisée) et profita des spasmes d'agonie de la bête pour traverser la salle, porté par le souffle acide du dragon.

Son armure enchantée lui sauva la vie et, alors qu'elle noircissait et tombait en pièces, il lança un sort qui fit décoller toutes les flèches de leur carquois. Maintenant que les archers ne pouvaient plus lui nuire, il affronta le roi en combat singulier, usant de sa dague contre l'épée large de Samyte. On raconte qu'il tua tous les gardes qui osèrent s'approcher de lui, alors même qu'il lacérait l'infortuné monarque de toute part. À la fin, il jeta un sort qui força le roi à danser jusqu'à ce qu'il meure d'épuisement.

Le prêtre-mage acheva son œuvre par deux pièges magiques avant de se téléporter au loin. Le premier piège fit apparaître une *nuée de météores* la première fois que quelqu'un essaya de faire usage de magie dans la salle du trône. Quatre magiciens de renom périrent dans l'explosion. Quant au second, il s'agissait d'une *barrière acérée* qui ne devait se manifester qu'à l'entrée de quelqu'un dont le sang du roi coulait dans les veines. Les deux fils aînés du monarque y laissèrent la vie.

Lieux de culte principaux : La Tour de la Mort Vive était l'un des rares temples encore dédiés à Bhaal lors de l'Année de la Chope (1370 CV). Située juste à l'extérieur de Tyraturos, sur le territoire de Thay, c'est une forteresse dirigée par le Primat Oumrant Tsulkide et pleine d'assassins surentraînés qui restent là avec la bénédiction (et le soutien financier) des Sorciers Rouges. En 1370 CV, elle s'est officiellement ralliée à la cause de Cyric (jusque-là, le Prince des Mensonges continuait de pourvoir les prêtres en sorts, en se faisant passer pour Bhaal). Les Sorciers Rouges font fréquemment appel aux services des prêtres, qu'ils emploient pour la plus grande gloire de Thay (et, incidemment, de Bhaal... pardon, Cyric).

Ordres affiliés : Le clergé de Bhaal soutenait un grand nombre de guildes de voleurs et d'assassins dans tout Féerûne. Les plus importants de ces groupes étaient sans doute les Voleurs de l'Ombre, basés à Amn, et la Citadelle des Assassins, qui se dresse au cœur des Galènes (ces deux organisations ont survécu à Bhaal). Même si les vrais assassins des Royaumes ont été détruits jusqu'au dernier et leur dieu annihilé, les guildes fondées au nom du Seigneur du Crime continuent de semer la mort, par métier sinon par vocation. Ces groupes rendent encore hommage à Bhaal, mais aussi à son successeur, Cyric. Ils se composent de guerriers, magiciens, prêtres et autres roublards qui fonctionnent comme assassins. Tous les prêtres du culte de Bhaal faisaient partie d'une société connue sous le nom des Frères de la Lame Acérée.

Vêtements sacerdotaux : Quel que soit leur rang ou leur sexe, les Bhaalistes portaient tous une robe de cérémonie pourvue d'une capuche. Ce vêtement était de couleur noire ou pourpre et s'ornait de traînées violettes de taille et de forme aléatoires. Le revers de la robe était toujours noir et un voile de même couleur cachait le visage afin de faire croire que la capuche était vide. Les prêtres de haut rang ajoutaient parfois une écharpe rouge à cette tenue afin d'être aisément reconnus dans des conditions de faible éclairage. Tout le monde portait une dague à lame courbe au côté (les caractéristiques de cette arme étaient les mêmes que celles d'une dague normale), mais seuls les Hauts Primats, les Primats et les Frères de la Lame Acérée l'utilisaient au combat. Les autres Bhaalistes ne s'en servaient que pour les cérémonies rituelles.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils étaient de garde ou partaient à l'aventure, les Bhaalites revêtaient la meilleure armure qu'ils pouvaient se procurer (ou qu'ils avaient le droit de porter). Une cape noire et des jambières de même couleur venaient souvent compléter la tenue.

Prêtres du culte (traquemorts)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 12, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	LM
ARMES :	Toutes les armes contondantes et perforantes (type C, P et C/P)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles ; pas de bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, combat, conjuration, élémentaire, loi, nécromancie, soins
SPHÈRES (MIN) :	Création, divination, garde, temps
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Chasse, dague de cérémonie (compétence martiale)
COMP. SUP. :	Pistage

- Il existe 0,5 % de chances par niveau du traquemort (arrondissez à l'entier supérieur) que chaque coup qu'il inflige à l'aide de sa dague de cérémonie à une créature de taille humaine (ou moins) soit exceptionnellement précis (ce qui signifie qu'il est toujours fatal, ou presque). La victime tombe immédiatement à 0 pv (que la règle optionnelle concernant la mort à -10 pv soit appliquée ou non), à moins que le total de l'attaque ne lui inflige davantage de dégâts, auquel cas il est appliqué normalement.
- Au 7ème niveau, les traquemorts peuvent lancer *doigt de mort* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/mois.
- À partir du 10ème niveau, ils peuvent pratiquer le *voyage par les plans*. Cette faculté leur permet de se rendre en Géhenne (le plan de Bhaal), puis de se déplacer sur place et de réapparaître dans le Plan Primaire, à l'endroit qu'ils désiraient atteindre. En général, 1 m parcouru en Géhenne correspond à 500 m sur le Plan Primaire. La direction dans laquelle le traquemort se déplace n'a que peu d'importance, car c'est uniquement la volonté de Bhaal (et l'intention première du voyageur) qui détermine où aboutit la sortie choisie. Il faut 1 tour pour se préparer au départ et autant avant que le retour soit possible (entre-temps, il faut également décompter le temps passé en Géhenne). En temps normal, ce mode de déplacement est fiable à 100 %. Il ne permet toutefois pas d'arriver dans un lieu défendu par magie ou dédié à un dieu d'alignement bon. Les zones de magie morte sont également hors d'accès, tout comme celles qu'il est impossible d'atteindre depuis les Plans Extérieurs. Les traquemorts ne bénéficient d'aucune protection en Géhenne, car Bhaal considère que ceux qui sont capables de venir chez lui peuvent se défendre tout seuls. Ils peuvent emmener une autre personne avec eux tous les 2 niveaux au-delà du 10ème.
- Enfin, au 11ème niveau, les traquemorts peuvent appeler un *serviteur aérien* (sort de prêtre, niveau 6). Contrairement au serviteur que convoque habituellement le sort, celui-là est tout à fait prêt à combattre pour le prêtre. Il peut également faire office d'assassin surnaturel. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une fois par mois (30 jours) et il est impossible de contrôler plus d'un serviteur aérien à la fois.

Sorts de Bhaal

Deuxième niveau

Attraction (Altération) *Réversible*

Sphère :	Charme
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 heure/niveau
Temps d'incantation :	1 round
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Annule

Ce sort est très utilisé par les prêtres de Bhaal, qui dégagent naturellement une impression de mort. Si la victime rate son jet de sauvegarde contre les sorts, toutes les émotions négatives qu'elle pouvait éprouver pour le prêtre sont transformées en émotions positives. La révulsion devient de l'attraction, la haine de l'amour, et ainsi de suite. Tant que le sort fait effet, il augmente également le Charisme du prêtre de 1d4+2 points (uniquement pour la victime ; cette dernière a donc de bonnes chances d'avoir des réactions bien plus favorables à son égard).

L'inverse de ce sort, *révulsion*, remplace toutes les émotions positives que l'on peut éprouver pour quelqu'un (qui peut être le prêtre, si ce dernier a envie d'être vraiment méprisé par la cible) par des émotions négatives. Le Charisme du sujet (celui dont les qualités sont transformées en tares) est réduit de 1d4+2 points aux yeux de la victime, qui risque alors fortement d'être nettement moins bien disposée à son égard.

Quelle que soit la version choisie, ce sort s'accompagne d'un bonus au jet de sauvegarde (pouvant aller de +1 à +5, au gré du MD) si les émotions à inverser sont particulièrement intenses. Il est donc bien plus utile pour obtenir un rendez-vous avec une serveuse (qui cherche déjà à satisfaire le client) qu'à convertir ses pires ennemis à sa cause.

La composante matérielle d'*attraction* et de *révulsion* est le symbole sacré du prêtre.

Troisième niveau

Pourrissement d'objet (Altération)

Sphère :	Temps
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	1 round
Zone d'effet :	1 cube de 30 cm de côté/niveau
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort accélère le vieillissement des objets. Il reste sans effet sur les êtres vivants. Pour chaque heure qui passe, l'objet vieillit d'une journée. L'usure et les chocs qu'il subit sont également multipliés par vingt. Au bout de quelque temps, la plupart des objets affectés finissent par se casser, rouiller, voire se désagréger. Une *dissipation de la magie* réussie arrête le processus de pourrissement et l'objet retrouve un rythme de vieillissement normal (mais les dommages qu'il a pu subir jusque-là ne sont pas effacés pour autant).

Les objets normaux n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde contre ce sort. Pour leur part, les objets magiques ne sont pas affectés s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre la foudre (à -2). Artefacts et reliques sont immunisés contre *pourrissement d'objet*. Afin d'affecter un objet tenu ou porté par quelqu'un, il faut commencer par toucher l'individu en question de la main (ce qui nécessite un jet d'attaque réussi).

La composante matérielle de *pourrissement d'objet* est le symbole sacré du prêtre.

Cinquième niveau

Blessure (Nécromancie)

Sphère :	Nécromancie
Portée :	120 m
Composantes :	V, S
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Annule

Ce sort est une version à distance de *blessures sérieuses*, qui inflige 2d8+1 points de dégâts à la victime. Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde contre les sorts, *blessure* reste sans effet.

Chauntéa

(La Grande Mère, Déesse des Moissons, Déesse Dorée, la Façonneuse)

Puissance majeure des Élysées, NB

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Agriculture, plantes cultivées par l'homme, fermiers, jardiniers, été
AUTRES NOMS :	Mère-Nature (dans les Sélénae), Jannath, Pahluruk (chez les peuples du Grand Glacier), Bhalla (en Rashéménie)
NOM DU DOMAINE :	Eronia/Le Jardin de la Grande Mère
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Eldath, Lathandre, Luruë la Licorne, Maïlikki, Séluné, Shiallia, Sylvanus
ENNEMIS :	Baine (mort), Bhaal (mort), Moander (mort), Myrkul (mort), Talona, Talos et les autres Dieux de la Fureur (Aurile, Malar et Umberlie)
SYMBOLE :	Fleur bourgeonnante entourée d'un soleil radiant ou (sous son aspect plus âgé) gerbe de blé doré sur fond de verdure
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LB, NB, CB, LN, N, CN

Chauntéa apparaît rarement à ses fidèles, encore que les plus dévots voient parfois son visage en rêve. Son influence se fait sentir partout où les humains cherchent à faire pousser quelque chose. Les coups d'éclat ne l'attirent guère et elle préfère les petits actes de piété. Elle jouit d'une incroyable popularité auprès des fermiers et gens du peuple de la majorité des nations. C'est grâce à sa bénédiction que la plupart des terres de Féerûne sont fertiles. Sage et réfléchie (bien qu'active), elle n'agit jamais dans la précipitation. Sans compter les alliés et ennemis



mentionnés ci-dessus, elle se livre à une lutte cordiale avec Tempus et se pose (dans la bonne humeur) en rivale de son ami Gond. Depuis de nombreux siècles, la passion qui l'unit à Lathandre connaît des hauts et des bas (elle est actuellement en phase ascendante), mais leurs rapports restent toujours très chaleureux, même lorsque leurs amours cessent pour un temps.

Chauntéa entretient une relation privilégiée avec le Ppeuple des Sélénae, à tel point qu'elle a dépêché Mère-Nature (qui n'est autre qu'une partie d'elle-même) pour veiller sur l'archipel. Mère-Nature est un aspect plus primitif de Chauntéa, qui se rapproche de ce que la déesse était il y a des millénaires de cela, et dont la nature est bien plus neutre et sauvage. Elle utilise souvent trois agents, dont on dit qu'ils sont ses Enfants : il s'agit de Léviathan, une immense baleine qui défend les abords de l'archipel, Kamerynn, grande licorne mâle qui est le roi des terres sauvages, et la Meute, groupe de loups noirs qui constituent une horde, impossible à arrêter, aux ordres de la déesse. Après avoir été absents des Sélénae pendant de longues années, les Enfants ont recommencé à être aperçus depuis quelque temps.

Avatar de Chauntéa (druide 40, clerc 20)

Chauntéa est représentée sous les traits d'une femme d'âge mûr aux cheveux blancs. Elle est sage et bonne. Solidement charpentée, elle est également très belle et a une peau brunie par le soleil. Le plus souvent, elle est vêtue d'une robe blanche de soie épaisse ou du lin le plus pur, et d'une ceinture de plantes vivantes. Feuilles, lianes et autres fleurs s'emmêlent dans ses cheveux et tombent en pluie le long de son corps, tant et si bien que toute cette végétation semble parfois sortir de son crâne. Elle peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère.

CA -6 ; VD 15 ; pv 197 ; TAC0 -6 ; #AT 1
Dég 1d10+9 (+9 grâce à sa Force)
RM 80 % ; TA G (3 m de haut)
For 20, Dex 19, Con 25, Int 22, Sag 25, Cha 25
Sorts : P : 17/16/16/15/15/14/12
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 6, PM 5, Souf 8, Sor 7

Attaques/défenses spéciales : D'un simple contact, Chauntéa, peut chasser toute maladie et rendre n'importe quelle créature ou végétal fertile. Il lui suffit également de toucher les êtres qui l'attaquent pour les transformer en sylvaniens ou tertres errants (à moins qu'ils ne réussissent un jet de sauvegarde contre la métamorphose). La plupart du temps, elle préfère ignorer les blessures plutôt que de riposter. Ses plaies laissent échapper de l'*eau pure* donneuse de vie et des plantes rampantes qui poussent et fleurissent à une vitesse vertigineuse. Les animaux (normaux ou géants) refusent catégoriquement de l'attaquer et lui obéissent au doigt et à l'œil. Plantes et fongus (doués de conscience ou non) sont incapables de lui faire le moindre mal, de même que les attaques magiques du même type. Il est également impossible de l'empoisonner, de la métamorphoser en une forme qu'elle ne souhaite pas prendre. Enfin, sorts et pouvoirs à base d'eau ou terre ne l'affectent nullement.

Autres manifestations

Chauntéa se manifeste souvent sous la forme d'une fleur qui pousse à un endroit où il n'y en a jamais eu auparavant (et qui le fait à la vitesse de l'éclair, bourgeonnant et s'ouvrant en l'espace de quelques secondes). Cette fleur peut éclore pour communiquer l'approbation de la déesse ou répondre de manière positive à une question posée par un fidèle. Parfois, elle accompagne également l'apparition de semences, d'un outil de jardin ou de plantes ou herbes utiles. Il arrive aussi que Chauntéa demande à la végétation de s'écarter pour révéler un sentier ou une porte cherché par ses fidèles.

De temps en temps, elle fait appel aux esprits-follets, lutins, pyrastres et esprits messagers. Ces derniers prennent la forme de merles, alouettes, rouges-gorges, arbres parlants et autres poussières lumineuses dansant dans les airs. Ils se montrent rarement aux mortels mais sont nombreux dans le domaine de Chauntéa, le Jardin de la Grande Mère.

Le clergé

Clergé :	Clercs, chamans, druides, moines, mystiques
Alignement du clergé :	LB, NB, CB, LN, N, CN
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui, Cham : oui (si d'alignement bon), Moi : non, Myst : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : non, Cham : oui (si d'alignement neutre), Moi : non, Myst : non

Tous les clercs, chamans, druides, moines et mystiques de Chauntéa reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Clercs, chamans et mystiques sont immunisés contre les poisons d'origine végétale (plantes et champignons). Les clercs ont accès à la sphère élémentaire, sauf pour ce qui est des sorts de feu. Enfin, clercs et chamans sont encouragés à prendre la compétence herboristerie ; ils reçoivent agriculture en bonus.

Les prêtres de Chauntéa sont souvent des individus (de n'importe quelle race) qui éprouvent un grand amour pour la terre et comprennent la nature. Pour eux, tout est question d'équilibre et les créatures intelligentes font juste partie du grand cycle éternel de la vie. Ils sont souvent fermiers ou agriculteurs et apprécient énormément la beauté des plantes. C'est d'ailleurs bien souvent cela qui les a incités à se tourner vers le culte de la Façonneuse.

Les fidèles de Chauntéa l'appellent "Notre Mère" ou "la Mère de Toute Chose". Ils savent que leur déesse représente la force tranquille et tentent de l'imiter en faisant preuve de calme et de patience. Les femmes occupent une place prépondérante dans le culte. Au sein de leur communauté, elles sont célèbres pour leur sagesse et très appréciées pour l'empressement qu'elles mettent à retrousser leurs manches dès qu'il faut aider les autres à travailler la terre, surtout lorsqu'ils sont malades ou blessés (elles ne demandent jamais rien en contrepartie).

Bien que le culte puisse se targuer de posséder quelques temples impressionnants, pourvus de silos à grain garantissant que jamais les habitants des environs ne connaîtront la famine, il repose principalement sur la multiplicité des petits temples de province. Bien souvent, ces lieux ne sont autres que les cavernes naturelles faisant office de silos, à proximité de sources d'eau potable. Il n'est pas rare que les services religieux dédiés à la déesse s'effectuent en plein champ ou dans les bosquets des druides.

Le clergé se décompose en deux groupes : les clercs, qui s'occupent des villes et des zones civilisées, et les druides, qui ont la charge des régions plus reculées. La branche urbaine connaît toujours plus de succès, avec pour conséquence que les druides (qui se donnent le nom de "Vrais Clercs de Chauntéa") ne cessent de s'éloigner de la civilisation. Les deux groupes entretiennent des relations cordiales, mais parfois difficiles. De tout temps, les druides ont vénéré la déesse, et ils considèrent les clercs des villes comme des parvenus. Pour leur part, ces derniers pensent que l'ère des druides est révolue, même s'ils restent utiles dans les contrées sauvages, et que les Royaumes actuels ont besoin d'une foi organisée, dirigée par un clergé rationnel. À l'heure actuelle, les fidèles de Chauntéa se décomposent de la manière suivante : 40 % de clercs, 50 % de druides, 5 % de moines et 5 % de chamans et de mystiques (ceux-ci œuvrent toujours seuls, sans être rattachés à aucune des deux branches de l'Église, tandis que les moines dépendent systématiquement d'un temple ou d'un cercle druidique).

Par ordre d'importance, les prêtres de Chauntéa acquièrent les titres suivants : Proche, Frère/Sœur de la Terre, Ensemenceur, Récolteur, Grand Récolteur et Onum.

Dogme : La Grande Mère encourage ses fidèles à aider et à alimenter la nature. Son enseignement regorge de proverbes et paraboles à caractère agricole. Le cycle éternel (faire pousser et récolter) est un fil rouge permanent pour les membres du clergé. Les actes de destruction gratuite ou ceux qui ne sont pas suivis d'une immédiate reconstruction sont anathèmes pour les Chauntéens. Ces derniers ont pour mission de s'occuper du monde végétal, de planter autant que faire se peut, de protéger les arbres et les plantes en entreposant leur semence (afin que ce qui a été détruit puisse être remplacé) et de veiller à la fertilité de la terre (sans se préoccuper de celle des humains), tout cela en évitant de faire usage du feu.

Activités quotidiennes : Les prêtres de Chauntéa doivent apprendre (puis enseigner, tant à leurs frères qu'aux individus laïques) tout ce qu'ils peuvent au sujet de l'horticulture, des plantes et de leurs maladies. Il leur faut également encourager les gens qui en ont les moyens à enrichir la terre en semant, compostant et irriguant (il ne s'agit pas en effet d'épuiser la terre par des récoltes répétées et déménager une fois qu'elle ne donne plus suffisamment). Partout où ils passent, ils replantent les arbres, arrachent les mauvaises herbes qui étouffent la végétation et labourent la terre lorsqu'elle en a besoin. Ils se font un devoir de ne pas laisser passer un seul jour sans aider la nature à embellir plus encore.

La Licorne

Bardes et sages racontent que l'endroit où la Licorne prend naissance est en fait la Source de Vie, lieu fertile s'il en est. Toutes les races naturelles de Toril y seraient apparues après être sorties du ventre de la déesse, après quoi elles auraient descendu le fil de la rivière pour émerger dans les Royaumes. Certains prétendent qu'une fille de Chauntéa vit au bord de la source pour assister le processus de la vie, tandis que les autres affirment que ce rôle est tenu par Shiallia.

Quoi qu'il en soit, les légendes des elfes s'accordent avec celles des korreds et des petites-gens pour dire que la Licorne est un site sacré d'une incroyable pureté. Ces trois races interdisent les longs voyages au fil de la rivière, arguant du fait que, si elle venait un jour à être souillée, plus aucune nouvelle race ne verrait jamais le jour sur Toril.



Les prêtres de Chauntéa doivent aussi lutter contre les maladies des plantes quand ils les rencontrent. Ils louent souvent les services de gens laïques pour brûler les plantes malades et les carcasses d'animaux morts, afin d'éviter la propagation de l'infection. Ils surveillent toutefois ces bûchers de très près. Ils n'aiment pas faire usage du feu, mais cela ne leur est pas expressément interdit par la déesse.

Chauntéa encourage ses fidèles à partager les dons de la terre en offrant à manger aux étrangers et à ceux qui se trouvent dans le besoin. On dit aussi que quiconque porte de l'argent à l'un des temples de la Grande Mère se le verra rendre au centuple. Les fidèles doivent planter au moins une graine ou une bouture tous les dix jours, après quoi ils ont pour mission de s'en occuper aussi longtemps que possible. Ils doivent également veiller à ce que leurs matières organiques retournent à la terre pour lui servir d'engrais. Les graines restantes sont généralement ramenées au temple, où elles sont ensuite données aux moins fortunés.

Festivités et cérémonies religieuses : Chaque journée doit commencer par quelques prières de remerciement et s'achever de la même manière face au soleil couchant (les Chauntéens pensent, en effet, que le pouvoir de la Grande Mère se manifeste par l'astre du jour). Une courte prière doit également accompagner chaque plantation mais, ces occasions mises à part, les fidèles doivent réserver leurs actes de vénération pour les moments où ils sont vraiment émus par la beauté de la nature qui les entoure, nature qu'ils sont encouragés à admirer à tout moment. Les prières qui ont le plus de chances d'être entendues sont celles que l'on fait sur une terre fraîchement retournée ou, à la rigueur, à côté d'un puits ou d'un point d'eau. Comme la déesse écoute plus particulièrement ceux qui enrichissent le sol, les Chauntéens commencent généralement par planter quelques graines ou par enfouir de l'engrais dans le sol avant de se mettre à prier.

Rares sont les cérémonies qui tombent à date fixe. Les fidèles de Chauntéa considèrent que le fait de passer sa nuit de noces dans un champ fraîchement labouré garantit que l'union sera fertile. L'Herbe Verte est une grande fête de la fertilité, au cours de laquelle les gens sont encouragés à boire, manger et se laisser aller. De nature plus solennelle, la Prière des Moissons remercie la déesse pour la récolte qu'elle a offerte à la communauté. Sa date varie d'un lieu à l'autre, pour coïncider précisément avec le moment où l'on coupe les blés.

Lieux de culte principaux : L'orgueil de Chauntéa est sans conteste Champdor, une gigantesque abbaye close de murs, entourée de nombreux champs. On prétend que la déesse est heureuse que plus de 5 000 personnes travaillent sur cette propriété de plus de 50 km² qui se dresse sur les berges du Dessarin, près d'Eauprofonde. Ce projet est de loin le plus ambitieux de tous ceux que les Chauntéens ont jamais mené à bien. Champdor est devenu la réserve à grain du Nord.

Avant la construction de l'abbaye, le premier lieu de culte était le Temple des Moissons, situé dans le cœur de l'Amn. Aujourd'hui encore, la beauté des jardins du temple (dont l'effectif est exclusivement féminin) reste sans pareille dans la totalité des Royaumes. Pourtant, la deuxième place actuelle du Temple des Moissons est mise en péril par un édifice plus petit mais d'une efficacité digne d'éloges : l'abbaye de la Gerbe d'Or, à Valbrume.

Ordres affiliés : Le clergé est tout à fait capable de se défendre, même si aucun ordre militaire n'est là pour le protéger. Les temples sont généralement gardés par les prêtres eux-mêmes.

Vêtements sacerdotaux : Quelle que soit leur classe, les prêtres de haut rang ont une préférence marquée pour les robes blanches, bordées de vert sombre. Ils utilisent des bâtons on ne peut plus normaux, si ce n'est qu'ils sont rendus extrêmement lisses par un usage intensif. Certains de ces bâtons sont enchantés, ce qui leur permet de purifier la végétation qu'ils touchent ou encore de l'aider à pousser.

Vêtements de tous les jours : Clercs, moines et chamans de Chauntéa s'habillent généralement de manière très simple. Ils préfèrent les tons qui les rapprochent de la nature, c'est-à-dire le vert et le brun. Les druides revêtent, quant à eux, des robes brunes dénuées de tout ornement, ceux de haut rang se distinguant par une ceinture tressée de fil d'or. Les clercs des villes portent souvent un manteau marron, qu'ils ferment rarement, sur une tunique et un pantalon. Enfin, les mystiques s'habillent généralement de couleurs plus gaies : au marron viennent se joindre le vert vif, le jaune et le brun-rouge.

Prêtres du culte (druides)

Pré-requis :	Sagesse 12, Charisme 15
Carac. prim. :	Sagesse, Charisme
Alignement :	N
Armes :	Bâton, cimeterre, dague, épieu, faucille, fléchette, fronde, gourdin
Armure :	Armure de cuir, matelassée ou de peau et bouclier de bois, d'os ou taillé dans une carapace (du moment qu'il n'est pas métallique)
Sphères (maj) :	Générale, animale, climat, élémentaire, protection, soins, temps, végétale, vigilance
Sphères (min) :	Divination, voyageurs
Objets magiques :	Comme les druides
Comp. requises :	Agriculture, herboristerie
Comp. sup. :	Langues vivantes (deux au choix parmi la liste suivante : dryade, elfe, esprit-follet, korred, licorne, lutin, nymphe, pégase, pixie, satyre, sylphe, sylvanien), survie (au choix)

Tous les prêtres du culte de Chauntéa sont des druides. Si l'on excepte les différences notées ci-dessus, toutes leurs capacités sont résumées dans l'Appendice 1 : Classes de prêtre et détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Sorts de Chauntéa

Deuxième niveau

Faveur de la déesse (Altération, invocation/évocation)

Sphère :	Végétale
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	2 plantes, fruits ou légumes/niveau
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort rend les plantes fertiles ou double la taille de celles qui ont déjà mûri (par exemple, des fruits que l'on vient de ramasser deviennent deux fois plus gros). Les végétaux malades, gâtés ou empoisonnés peuvent être consommés, à condition que leur espèce soit mangeable en temps normal. Les végétaux affectés par le sort semblent luire de l'intérieur et leur croissance soudaine peut éventuellement détruire les récipients dans lesquels ils sont rangés (à condition qu'ils soient suffisamment résistants, bien sûr : par exemple, des concombres pourraient faire éclater une caisse ou un baril, tandis que des tomates seraient réduites en bouillie avant de pouvoir causer le moindre dégât). Une plante, un fruit ou un légume ne peut être affecté qu'une seule et unique fois par cet enchantement.

Troisième niveau

Soc fantôme (Invocation/évocation)

Sphère :	Élémentaire (terre)
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Spécial

Soc fantôme laboure la terre en ligne droite, dans la direction indiquée par le prêtre. La tranchée commence aux pieds du personnage (ou en dessous de lui, s'il ne touche pas le sol) et a une longueur totale de 6 m par niveau. Elle arrête de se creuser dès qu'elle arrive à un lopin de terre sanctifié (et ne se forme pas du tout si toute la zone qu'elle doit traverser a été entièrement consacrée). Lorsque la terre qu'elle écarte est enchantée (de manière active ou latente), elle se met à luire d'un éclat rouge vif (*lueur féerique*, durée 1d4+1 rounds).

Le sort peut être utilisé de manière offensive, auquel cas il fait tomber toutes les créatures qui se trouvent sur son chemin (en leur infligeant 1d4 points de dégâts, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts). Tous les objets en verre ou en cristal transportés par les individus affectés se brisent s'ils ratent un jet de sauvegarde contre les chutes. Les créatures enterrées, en état de phase dans le sol ou en train de creuser, subissent 4d4 points de dégâts au passage du soc (pas de jet de sauvegarde). Si jamais la tranchée est dirigée contre un mur, elle s'arrête en l'atteignant, mais non sans lui avoir délivré l'équivalent d'un coup de bélier (voir la Table 52 : Jets de sauvegarde structurels, dans le *Guide du Maître*).

Quatrième niveau

Lance végétale (Altération)

Sphère :	Végétale
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	4 rounds
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort transforme 1 plante par niveau du prêtre en lance animée qui s'envole d'elle-même pour aller frapper la cible désignée. Les végétaux utilisés peuvent être de n'importe quelle sorte, un tas de mousse faisant tout aussi bien l'affaire qu'un grand arbre, mais ils doivent être vivants, sans quoi l'enchantement reste sans effet. Ils sont détruits par le sort. Les lances ne peuvent sortir de la portée du sort et se meuvent à VD vl 27 (A).

Lorsqu'elles atteignent leur cible, elles la frappent avec un TAC0 de 8 et lui infligent 3d4 points de dégâts chacune. Elles pourrissent et disparaissent lorsque la victime meurt ou au terme des 4 rounds que dure le sort, selon l'option choisie par le prêtre au moment de l'incantation. En attendant, elles attaquent 1 fois par round sans que le personnage n'ait besoin d'intervenir (de son côté, il peut agir comme bon lui semble : combattre, jeter d'autres sorts, etc.). Les lances restent des plantes vivantes jusqu'à ce qu'elles pourrissent ; elles sont donc affectées par les sorts prenant les végétaux pour cible. Elles sont considérées comme des armes +1 pour ce qui est de déterminer les créatures qu'il leur est possible de toucher.

Les composantes matérielles de *lance végétale* sont les plantes elles-mêmes. Si ces dernières ne sont pas présentes en assez grand nombre, le prêtre ne peut créer le maximum de lances auquel son niveau l'autorise normalement.

Septième niveau

Conjuration d'élémental de la nature

(Conjuration/convocation) *Réversible*

Sphère :	Conjuration, élémentaire (air, eau, feu, terre), végétale
Portée :	100 m
Composantes :	V, S, M
Durée :	Spéciale ou 24 heures
Temps d'incantation :	1 tour
Zone d'effet :	1,5 km
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet au prêtre d'obtenir un lien direct avec Chauntéa. Aussitôt, une partie de l'essence de la déesse vient animer un lopin de terre inculte proche du personnage pour donner vie à un élémental de la nature (décrit dans *Les Ruines de Château-Zhentil*). Cet enchantement n'est accordé au prêtre qu'après que Chauntéa a bien évalué les ravages que l'élémental peut causer (une seule autre religion peut utiliser ce sort, celle de Rillifane Rallithil, qui refuse de l'octroyer à ses fidèles depuis plus d'un siècle).

À moins que le prêtre n'ait au moins atteint le 17ème niveau, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles. En cas d'échec, c'est son âme qui anime l'élémental (dont le corps est constitué d'air, d'eau, de feu et de terre) et elle quitte le Plan Primaire dès que l'élémental disparaît. Le personnage meurt aussitôt mais, bizarrement, son corps reste inchangé (il ne s'intègre pas au paysage, contrairement au reste de la matière qui constituait l'élémental) et il est possible de le ramener à la vie.

Il faut également avoir atteint le 17ème pour pouvoir rédiger ce sort sur un parchemin et seuls ceux qui sont en contact direct avec la nature (les druides, les prêtres du culte des dieux de la nature et les rôdeurs de niveau 5 ou plus) peuvent par la suite le lire. Aucun jet de sauvegarde n'est nécessaire lorsque l'on conjure l'élémental à partir d'un parchemin.

Les élémentaux de la nature ont pour fonction de rendre inculte les terres environnantes. Ils détruisent tout signe de civilisation dans la zone d'effet, oblitérant du même coup humains et humanoïdes. Les seuls individus qui ne risquent rien sont le prêtre et jusqu'à 10 personnes de son choix par niveau (désignées au moment de l'incantation, elles doivent se trouver à moins de 100 m du prêtre). L'élémental se disperse au bout de 24 heures, à moins qu'il n'ait besoin de moins de temps pour rendre une zone de 1,5 km de rayon à son état naturel, auquel cas il repart plus vite.

Contrairement aux autres types d'élémentaux, il ne peut être contrôlé, sa fonction et la zone qu'il affecte étant impossibles à modifier. S'il n'y a pas le moindre signe de civilisation dans la zone d'effet du sort, l'élémental se disperse aussitôt. Il n'est pas affecté par les sorts tels que *protection contre le mal*, qui ont pour fonction d'empêcher la progression des créatures natives des autres plans.

La forme inversée de ce sort, *renvoi d'élémental de la nature*, chasse instantanément un élémental conjuré.

Les composantes matérielles de *conjuration d'élémental de la nature* sont de l'encens (qu'il faut faire brûler), de l'argile malléable, du soufre, du phosphore, de l'eau, du sable et un symbole sacré sanctifié pour l'occasion.

Sanctification de site sacré (Abjuration, altération)

Sphère :	Générale, soleil, végétale
Portée :	Spéciale
Composantes :	V, S, M
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	De l'aube au crépuscule
Zone d'effet :	1 site sacré profané
Jet de sauvegarde :	Aucun

Cette variante de *rayon de soleil* a été mise au point il y a très longtemps par les druides séléniens de Mère-Nature. Oublié pendant de nombreux siècles, il a été redécouvert grâce aux efforts conjoints du magicien Flamsterd et des druides des Sélénae, peu après que le Culte de Baine Ressuscité a été anéanti par un petit groupe de Ménestrels. Les druides emploient cet enchantement pour limiter les dégâts provoqués par un terrible sort bainite (*voile de lune*), mais il a également d'autres effets.

Il faut presque une journée pour lancer *sanctification de site sacré* : l'incantation commence à l'aube et s'achève au coucher du soleil. Il est automatiquement jeté sur un lieu important pour Chauntéa (bosquet sacré, puits de lune ou cimetière de fidèles) qui a été profané par les forces du mal. Le rituel nécessite de longues incantations, des danses solennelles et divers sacrifices (les composantes matérielles).

Sanctification de site sacré est un sort de magie pieuse chassant le mal et la corruption. Il doit être précédé par un autre enchantement, *point focal* (sort de prêtre, niveau 4). Les chances de réussite (exprimées en pourcentage) sont égales au niveau du prêtre, mais elles augmentent de 1 % par groupe de 5 fidèles de Chauntéa participant au rituel jusqu'à son terme (ou jusqu'à ce qu'ils tombent d'épuisement), fussent-ils humains, elfes, korreds ou dragons féeriques. C'est au moment où le soleil se couche que l'on détermine si la tentative porte ses fruits ou non. Les chances de succès augmentent de 25 % si la cérémonie est conduite le jour du solstice d'hiver ou de l'équinoxe vernale ou messale, et de 40 % si elle se tient le jour du solstice d'été.

Si le sortilège réussit, un rayon de lumière élatant sort du sol ou de l'eau au centre du site sacré devant être sanctifié. Ce rayon a tous les effets d'un *rayon de soleil* (le sortilège de prêtre du 7ème niveau) sur toute créature du mal dans un rayon de 1,5 km, qu'elle soit sur terre, dans l'air ou sous la terre. Toute contre-magie fonctionnant sur le site sacré, comme un sortilège de *voile de lune*, est définitivement dissipée et tout pouvoir magique du site qui aurait été perdu dans une contre-magie reprendra lentement sa pleine puissance si les fidèles viennent régulièrement manifester leur foi à Chauntéa sur le site.

Les composantes matérielles de *sanctification de site sacré* sont multiples et il est difficile de se les procurer séparément. Il faut en effet planter un arbuste né du dernier printemps et couvert de rosée, libérer un cygne n'ayant pas encore tout à fait atteint le stade adulte (il représente l'été), brûler un boisseau du produit de la récolte automnale et déposer au centre du site quelques cristaux de glace formés par le premier grand froid de l'hiver.

Cyric

(Prince des Mensonges, Prince de la Folie, Soleil Ténébreux, Soleil Noir, le Dieu Fou, le Seigneur aux Trois Couronnes)

Puissance majeure du Pandémonium, CM

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Assassinat, discorde, mensonge, intrigue, fourberie, illusion
AUTRES NOMS :	Baine, Bhaal, Cyruk (chez les anciens Myrkulites), Leïra, Myrkul, N'asr (dans l'Anauroch, chez les Bédains)
NOM DU DOMAINE :	Cocytus/Le Château Éventré
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Aucun
ENNEMIS :	Azouth, Déneïr, Iyachtu Xvim, Kelemvor, Llira, Mask, Mystra, Oghma, Torm, Tyr et bien d'autres encore
SYMBOLE :	Crâne blanc (sans mâchoire inférieure) au milieu d'un soleil noir ou pourpre
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LN, N, CN, LM, NM, CM



Cyric est né du Temps des Troubles. Il s'est vu attribuer la sphère d'influence de nombreux dieux maléfiques à la mort de ces derniers et lutte pour conserver son dû. Son pouvoir est immense ; c'est l'un des trois plus puissants dieux du mal de Féerûne. On peut lui reprocher la destruction de Château-Zhentil, ainsi que la plupart des calamités qui s'abattent sur les Royaumes. Pour augmenter encore sa puissance, il a créé le *Cyrinishad*, livre enchanté faisant croire à quiconque le lit que Cyric est l'être le plus puissant de tout l'univers. Mais le Soleil Noir a commis l'erreur de lire lui-même le livre, ce qui l'a fait sombrer dans la démence. Il est désormais persuadé d'être le centre du multivers, avec pour corollaire que tout ce qui s'y passe a lieu par sa volonté.

La folie de Cyric prend de nombreuses formes, dont un cortège de visions et un concert de voix qui marmonnent et gémissent en permanence au plus profond de son esprit. Ces voix sont peut-être des vestiges de sa conscience éclatée, à moins qu'il ne s'agisse des fantômes des dieux qu'il a tués ou dont il a usurpé la sphère d'influence.

Fondamentalement malfaisant, Cyric est mégalomane et égocentrique à l'extrême. Il adore abuser tout le monde (les justes comme les corrompus) et se révéler au grand jour lorsque sa victime vient de commettre un acte terrible ou une erreur de jugement qui ne pourra manquer de ruiner le reste de son existence. Il ne connaît rien de meilleur que les larmes des rêveurs désenchantés et des amoureux éconduits, qu'il boit dans un calice en argent serti de minuscules rubis ayant la forme de cœurs cassés en deux.

Il hait les autres dieux, et plus particulièrement Mystra et Kelemvor, mais reste persuadé que ce ne sont que des pantins qu'il peut abuser et détruire à son gré. Suite à sa création du *Cyrinishad*, il a dû céder plusieurs parties de sa sphère d'influence : la mort et les morts sont allés à Kelemvor, tandis que la tyrannie a été offerte à Iyachtu Xvim, le Fils de Baine.

Le Château Éventré (que Cyric appelle "Château du Trône Suprême") est une forteresse toujours changeante perdue au cœur du Pandémonium. C'est là que le Soleil Noir ourdit ses plans. Il n'a, pour le moment, connu que des succès très limités mais est persuadé que c'est parce qu'il en avait lui-même décidé ainsi, compte tenu du fait qu'il est l'être le plus puissant de tout l'univers.

Avatar de Cyric (voleur 35, mage 21, clerc 20, guerrier 8)

On voit rarement Cyric dans les Royaumes, mais il apparaît généralement sous les traits d'un homme mince à la peau blanche et aux yeux noirs. Son regard est extrêmement pénétrant et, lorsqu'il parle, il ne peut s'empêcher de multiplier les sarcasmes. Il agit souvent avec traîtrise, mais toujours dans un but bien précis, sauf lorsqu'il se met à éclater de rire et à parler tout seul de ses plans (dans ce cas, il prend plusieurs voix et sa folie apparaît au grand jour). Il se considère comme le Maître de Toute Chose et sous-estime souvent ses adversaires, car il est incapable de concevoir qu'ils puissent se dresser contre lui. Un observateur judicieux (qui est désormais mort) l'a fort justement décrit comme "un dément bavard qui reste très dangereux et qui a la vengeance chevillée au corps." Il peut utiliser des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais refuse que son avatar fasse bénéficier qui que ce soit de sorts tels que *rappel à la vie*, *réincarnation* ou *résurrection*. Les illusions qu'ils lancent sont trois fois plus puissantes que la normale et s'accompagnent d'une pénalité de -3 au jet de sauvegarde (dans le cas où elles en autoriseraient un).

CA -6 ; VD 15 ; pv 204 ; TAC0 3 ; #AT 2
Dég 1d8+16 (*épée longue* +3, +11 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 70 % ; TA G (3 m de haut)
For 23, Dex 21, Con 21, Int 17, Sag 16, Cha 21
Sorts : M : 5/5/5/5/5/4/4/4/2 ; P : 11/11/9/8/7/5/2
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Pendant un temps, Cyric a utilisé une épée intelligente à l'aura rosée du nom de *Fléau des Dieux*, mais il l'a cassée lors de la débâcle du *Cyrinishad*, et tout le monde s'est alors rendu compte que l'arme était en fait un avatar du dieu Mask. Depuis, Cyric se bat à l'aide d'une *épée longue +3* qui ne semble pas avoir de pouvoirs particuliers. Presque instantanément, il peut prendre l'apparence de n'importe quel individu (et même de n'importe quelle créature ou de n'importe quel dieu). Par simple contact, il peut rendre fou (comme si sa victime était affectée par le sort de magicien de niveau 5, *débilité*, sauf qu'elle ne bénéficie pas de son éventuel bonus de Sagesse au jet de sauvegarde et que ce dernier s'accompagne d'un malus de -3). Il est totalement immunisé contre les illusions, qu'elles proviennent de sorts ou de quelque autre effet que ce soit, et pourtant, il semble parfois en voir que personne d'autre que lui ne distingue. Il est également immunisé contre les sorts de type *charme* et *terreur*, ainsi que contre ceux qui chercheraient à manipuler ses émotions (il est tellement égocentrique que rien ne peut le détourner de son unique sujet de préoccupation, lui-même). Les morts-vivants l'ignorent totalement (ils ne l'attaquent jamais, mais il est incapable de les contrôler), même s'il peut les créer à l'aide des sorts habituels. L'avatar de Cyric bénéficie également des attaques et défenses spéciales qui étaient l'apanage de Leïra avant la mort de cette dernière.

Autres manifestations

Plutôt que de dépêcher un avatar, Cyric préfère hanter les rêves de ses fidèles sous l'aspect d'un être ectoplasmique de couleur sang ou se manifester en face de ses ennemis sous la forme d'un nuage empoisonné. Il apparaît parfois comme une masse obscure au sein de laquelle de nombreux crânes spectraux tourbillonnent autour de deux yeux noirs. Il peut également agir par le truchement des morts-vivants et envoie des cauchemars à ses fidèles pour leur montrer son contentement ou son déplaisir. Cela ne lui pose aucun problème que de se faire passer pour un autre dieu afin d'acquérir de "nouveaux" fidèles (et, surtout, le pouvoir qui en découle).

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, croisés
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : oui, Croi : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, Croi : non

Tous les clercs, prêtres du culte et croisés de Cyric reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

La foi de Cyric attire ceux que le pouvoir séduit. Elle reste donc extrêmement forte dans les régions dont les occupants sont naturellement maléfiques et cherchent à imposer leur volonté aux autres. Les fidèles les plus dévoués du Soleil Noir sont de jeunes gens malfaisants qui s'évertuent à s'élever dans un monde incertain et à acquérir le plus de pouvoir possible. Il attire également presque tous ceux qui vivent du meurtre, bien que la plupart soient des débutants ou presque, car tous les assassins des Royaumes ont été tués lors du Temps des Troubles.

Le clergé de Cyric a bénéficié d'une décennie d'expansion et de consolidation de ses bases avant les événements qui ont fait perdre la raison au dieu. L'Église a absorbé la majeure partie des fidèles de Baine, Bhaal et Myrkul, et même la mort apparente (et tenue secrète) de Leïra est venue gonfler les rangs.

Les vrais prêtres du Soleil Noir (les "Assermentés", comme ils se nomment eux-mêmes) sont encore rares, mais leur nombre de cesse d'augmenter. Cyric continue d'accorder des sorts à quelques fidèles des dieux qu'il a supplantés suite au Temps des Troubles, dans l'espoir que cela lui permettra de les convertir un jour ou l'autre. Cette stratégie a fonctionné à merveille avec les Bhaalites et les Myrkulites, qui s'étaient déjà presque tous ralliés à sa cause avant que la destruction de Château-Zhentil secoue une fois encore le panthéon féerûnien. Jusque-là, les Bainites refusaient en effet de se soumettre à Cyric, et les prêtres de ce dernier réagirent en déclenchant la Mort-de-Baine, purge qui conduisit à l'extermination ou à la conversion des anciens prêtres du Ténébreux (les rares survivants n'eurent d'autre choix que d'entrer dans la clandestinité).

La purge était en train de se généraliser à l'ensemble des Royaumes lorsque Château-Zhentil tomba. À ce moment, Kelemvor et Iyachtu Xvim apparurent sur le devant de la scène, avec pour conséquence que Cyric perdit la quasi-totalité des anciens Myrkulites (qui le désertèrent pour aller servir Kelemvor), tandis que les Bainites se ralliaient à la cause du Fils de Baine, Xvim. Querelles et vendettas se multiplient au sein d'un clergé où se mêlent Myrkulites, Bhaalites, Bainites et vrais Cyriquistes (qui sont entrés dans les ordres après le Temps des Troubles et l'ascension du Soleil Noir). En effet, tous les prêtres cherchent à s'élever toujours plus haut dans la hiérarchie, en mettant à profit le chaos qui règne dans les rangs. Pour eux, la fin (l'obtention du pouvoir) fait plus que justifier les moyens. La confiance est une denrée rare chez les fidèles du Dieu fou.

Bien que quelque peu détaché de la situation actuelle, Cyric reste proche de ses plus éminents représentants. Les grands prêtres doivent obéir à ses ordres, même s'ils leur paraissent étranges ou dangereux. Certains le font avec autant d'enthousiasme qu'auparavant, tandis que d'autres n'hésitent pas à interpréter à leur guise le sens des directives divines (sans pour autant oser désobéir).

Le culte est encore loin d'atteindre la stabilité. Les membres du clergé utilisent un très grand nombre de titres et remettent souvent en cause le rang de leurs collègues. Ils sont on ne peut plus conscients du fait que la moindre erreur d'un supérieur peut leur permettre de s'élever un peu plus au sein de la hiérarchie. Ils sont souvent incités à agir par une petite voix intérieure qui est peut-être celle de leur dieu (mais pas nécessairement). Parmi les titres les plus usités, on note : Maître Ténébreux, Main de Cyric, Crâne Vigilant ou encore Mortelle Terreur.

Dogme : Cyric prêche le contrôle par tous les moyens possibles. La force et la ruse servent tout autant à propager la bonne parole. Le Soleil Noir (ou le masque derrière lequel il se cache) est vénéré par tous ceux qui ont le cœur noir, fussent-ils assassins de bas étage ou empereurs malfaisants.

Les Cyriquistes entendent tous le discours suivant : "Mort aux traîtres. Mort à tous ceux qui s'opposent à Cyric. Incline-toi devant le pouvoir suprême du Soleil Noir et offre-lui le sang de tous ceux qui ne croient pas en lui.

"Crains tes supérieurs et obéis-leur. Mais si jamais ils se montrent faibles ou commencent à commettre des actes de bonté, tue-les au nom de Cyric. Lutte contre toutes les autres fois, car leurs prêtres ne sont que de faux prophètes qui s'opposent à la Vraie Voie.

"Apporte la mort à ceux qui s'opposent à la foi de Cyric ou qui cherchent à imposer la paix, l'ordre ou la loi. Le Soleil Noir est la seule vraie autorité. Toutes les autres doivent être renversées.

"Ne déclenche pas de rébellion ouverte, car quand les armées se mettent en marche, croyances et dieux se réveillent. Il vaut bien mieux abattre ses ennemis un par un. Sème le doute, la discorde et la terreur… et étends la tyrannie de Cyric."

Le fait que Cyric ait été dépossédé de son influence sur la mort et les morts lui permet de se concentrer sur son véritable violon d'Ingres : la fourberie et la discorde. La violence aveugle n'est jamais bonne ; mieux vaut qu'elle serve un but plus dangereux encore. Les plans doivent s'imbriquer les uns dans les autres, à l'infini, pour que même une défaite passagère puisse éventuellement amener la victoire suprême du Soleil Noir. Tous les moyens (sacrifices, traîtrise, etc.) sont bons pour arriver à ses fins.

Activités quotidiennes : Les prêtres de Cyric font le serment d'attiser les querelles et de semer la mort partout où ils passent pour que chacun croie en leur dieu (et le craigne, évidemment). Ils soutiennent les dirigeants cruels et ambitieux, mais multiplient les intrigues pour que les conflits se généralisent entre les diverses contrées, sans toutefois donner naissance à une guerre ouverte (qui profiterait bien plus à Tempus qu'à Cyric).

C'est du moins ce que les Cyriquistes sont censés faire. En réalité, ils passent le plus clair de leur temps à comploter les uns contre les autres pour asseoir leur puissance personnelle. Pour ne rien arranger, Cyric s'adresse souvent à eux, mais en leur tenant des discours fort différents. Comme ils le craignent tous, ils n'ont

d'autre choix que de le croire, et ses déclarations font autant pour attiser les rivalités intestines que pour promouvoir la défaite des autres cultes.

Festivités et cérémonies religieuses : Cyric n'a encore décrété aucun jour sacré. Jusqu'à la destruction finale de Château-Zhentil, le dernier jour (et la dernière nuit) de marpenoth était commémoré pour être celui de la déclaration de la Mort-de-Baine mais, depuis la chute de la forteresse du Zhentarim, cette fête a brusquement cessé d'avoir lieu (toute mention en a même été rayée des registres du culte).

Les fidèles ne commémorent pas la date de l'ascension du Seigneur Noir au statut de dieu, car Minuit est devenue déesse le même jour (et Cyric la hait de toute son âme). De plus, les traités d'histoire rédigés par les prêtres certifient désormais que Cyric a toujours été d'essence divine et qu'il serait donc totalement illogique de célébrer son ascension (dans le même temps, la noble lutte qu'il a livrée en tant que mortel pour récupérer les *Tablettes du Destin* fait, elle aussi, partie des légendes du culte). Quant au paradoxe manifeste que cette double vénération suppose, il ne semble pas troubler les fidèles.

Les sacrifices sanglants sont nécessaires pour que Cyric entende les requêtes des siens. Les prêtres locaux décrètent souvent un Jour du Soleil Noir (festivité impromptue) chaque fois qu'ils acquièrent quelque chose (ou quelqu'un) de suffisamment important pour justifier un sacrifice à Cyric.

Lieux de culte principaux : Château-Zhentil était le siège du culte jusqu'à sa destruction en 1368 CV. Depuis, aucun autre temple d'importance n'a encore émergé. La plupart des observateurs s'accordent pour dire que l'un des trois édifices récemment érigés en Amn devrait devenir le premier lieu de culte du Dieu Fou, à moins que tous trois ne s'entre-détruisent (car personne ne doute qu'ils seront opposés par une grande rivalité).

Ordres affiliés : Le clergé du Soleil Noir ne soutient aucun ordre de chevaliers. Cyric a toutefois ordonné la création de la Compagnie de l'Éperon d'Ébène, qui se cherche encore un chef à l'heure actuelle. En effet, les deux prêtres qui décident de l'admission des candidats au sein de cet ordre combattant (prêtres rivaux qui représentent deux des trois nouveaux temples d'Amn) sont incapables de se mettre d'accord et passent leur temps à essayer de s'entre-tuer, convaincus qu'ils sont d'avoir raison. Comme Cyric leur est apparu en vision et leur a donné des ordres contradictoires, il est tout à fait satisfait de leurs efforts. Le jour où l'ordre sera enfin établi, les croisés du Soleil Noir prendront la tête des guerriers de l'Éperon d'Ébène pour détruire les cultes rivaux.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres de Cyric affectionnent les robes noires ou pourpres (avec ou sans capuche) bordées d'argent. Ils portent des bracelets d'argent (généralement frappés du crâne et du soleil noir) pour symboliser leur asservissement à Cyric (tout en commémorant la captivité que lui-même, alors mortel, a connue). Les jours saints, certains se peignent également le symbole de leur dieu sur la joue ou le front.

Vêtements de tous les jours : Les Cyriquistes aiment tout particulièrement se déguiser et ceux qui le peuvent se servent d'illusions pour modifier leur apparence. Leur tenue change du tout au tout, selon qu'ils cherchent à ne pas se faire remarquer ou, au contraire, à impressionner et à terrifier leurs interlocuteurs. Même lorsqu'ils sont grimés ou tentent de se fondre dans la foule, ils portent autant d'objets de protection que possible (ou la meilleure armure qui soit) sans risquer de se faire repérer. Quand ils essayent d'impressionner les autres, ils arborent une armure noire décorée de manière terrifiante (par exemple, avec des pointes au niveau du coude ou de l'épaule, ou un heaume ayant la forme d'une tête de monstre enragé).

Prêtres du culte (semeurs de discorde)

PRÉ-REQUIS :	Force 13, Sagesse 13
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	NM, CM
ARMES :	Toutes les armes contondantes plus l'épée longue
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, climat, combat, conjuration, garde, guerre, nécromancie, soins, soleil, temps
SPHÈRES (MIN) :	Divination, élémentaire, nombres, protection
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Deux langues vivantes
COMP. SUP. :	Déguisement, ventriloquie

- Les semeurs de discorde bénéficient d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre tous les types d'illusions.
- Ils ne sont pas affectés par les sorts de type *terreur* ni par ceux qui visent à contrôler les émotions du sujet. Ils peuvent tout de même être charmés et affectés par la majorité des sorts de type enchantement/charme, du moment que ceux-ci ne manipulent pas leurs émotions.
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *griffe noire* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils deviennent capables de conjurer un serviteur aérien (comme à l'aide du sort de prêtre de niveau 6, *serviteur aérien*). Contrairement au serviteur que convoque habituellement le sort, celui-là est tout à fait prêt à combattre pour le prêtre. Il peut également faire office d'assassin surnaturel. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une fois par mois (30 jours) et il est impossible de contrôler plus d'un serviteur aérien à la fois.
- Au 7ème niveau, ils peuvent jeter *aura de ténèbres* ou *crâne du traître* (sorts de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, il leur est possible de lancer *assassin fantasmatique* (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/décade.
- Enfin, au 15ème niveau, ils peuvent communiquer la folie de leur dieu. Cette faculté est similaire au sort de magicien de niveau 5, *débilité*, si ce n'est que le semeur de discorde doit toucher sa victime et que cette dernière ne bénéficie pas de son éventuel bonus de Sagesse au jet de sauvegarde.

Sorts de Cyric

Deuxième niveau

Griffe noire (Altération, nécromancie)

Sphère :	Nécromancie
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	L'un des bras du jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort transforme temporairement le bras du prêtre en appendice caoutchouteux qu'il peut étendre jusqu'à une distance de 3 m et qui lui permet de combattre en bénéficiant d'un bonus de +1 au jet d'attaque. Le bras s'achève par une griffe qui inflige 1d4 points de dégâts lorsqu'elle touche, plus 1d4 points supplémentaires occasionnés par un froid surnaturel (pour un total de 2d4 points). Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce froid, tandis que les autres victimes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour voir cette partie des dégâts réduite de moitié (pour un total de 1d4+1d2 points de dégâts). Tant que son bras est transformé, le prêtre est incapable de lancer le moindre sort à composante gestuelle (somatique).

Quatrième niveau

Aura de ténèbres (Altération, Invocation/évocation)

Sphère :	Combat
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Sphère de 6 m de diamètre/niveau
Jet de sauvegarde :	Spécial

Aura de ténèbres fait apparaître une zone de noirceur centrée sur le prêtre. L'obscurité qui y règne est nette mais ne gêne en rien la visibilité. Les créatures d'alignement mauvais prises dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts, tandis que celles qui sont d'alignement bon subissent un malus de -1. Pour sa part, le prêtre profite plus encore du sort, puisque son bonus se monte à +3. Enfin, les créatures neutres (pour ce qui est du bien ou du mal) ne sont pas affectées par l'aura. La sphère se déplace avec le prêtre, sans qu'il ait besoin de se concentrer pour la maintenir (à noter que le bonus dont il bénéficie s'applique aussi, le cas échéant, aux sorts qu'il jette tant qu'*aura de ténèbres* fait effet).

Si une créature affectée d'alignement bon réussit un jet de sauvegarde contre les sorts (à -2), elle échappe aux effets néfastes de l'aura pendant le round en cours. Elle peut réessayer chaque round, qu'elle ait ou non connu le succès précédemment (ce n'est pas parce que l'on résiste au sort pendant un round que l'on y est par la suite immunisé). Les créatures d'alignement bon sont également entourées d'un halo lumineux qui n'a d'autre effet que de préciser leur éthique : il est ambré si elles sont loyales, orange si elles sont neutres et rouge vif si elles sont chaotiques. La zone d'effet du sort n'est en rien bloquée par les obstacles physiques (murs et autres). Elle continue d'exister au-delà d'une telle obstruction, allant même jusqu'à conserver sa forme sphérique.

Crâne du traître (Invocation/évocation)

Sphère :	Garde
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	Variable
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une image intangible ayant la forme d'un crâne flottant, entouré de flammes noires. Il semble avoir des yeux de feu mais rien ne brûle à son contact. Il se déplace en volant (VD vl 18 (A)) au sein d'une sphère de 6 m de diamètre. *Dissipation de la magie* le détruit. Ce sort mis à part, rien ne peut l'atteindre.

Le crâne a deux fonctions distinctes : délivrer un message totalisant jusqu'à 22 mots (il ne peut en aucun cas s'agir d'une incantation magique) ou cracher une langue de feu. Cette attaque prend la forme d'un cône long de 3 m et large de 30 cm à son extrémité. Elle inflige 3d4 points de dégâts et met le feu aux matières inflammables.

Les deux fonctions sont déclenchées par des instructions complexes et spécifiques détaillées lors de l'incantation (voir le sort *bouche magique*). Au choix du prêtre, toutes deux peuvent être causées par la même condition. Lorsque les deux actions sont accomplies, le crâne disparaît lentement.

Ce sort sert généralement à mettre le feu aux bûchers funéraires ou à piéger les ennemis de la foi. On l'utilise également pour faire croire que Cyric est présent en personne lors des événements importants.

Septième niveau

Création de garde néfaste (Nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 squelette
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme un squelette (inanimé) de taille M ou moins en garde néfaste, mort-vivant revêtu d'une armure noire, semi-transparente et dont les orbites sont emplies de flammes (il est décrit en détail dans *les Ruines de Château-Zhentil*). Il peut utiliser toutes ses facultés dès le round suivant sa création et n'a besoin d'aucun ordre précis pour se lancer à l'attaque.

Les composantes matérielles de *création de garde néfaste* sont le symbole sacré du prêtre (qui n'est pas détruit au cours de l'incantation) et au moins 20 gouttes de sang de vrai dragon.

Déneïr

(Seigneur des Glyphes et des Images, Scribe d'Oghma)

Puissance mineure des Terres des Bêtes, NB

Sphère d'Influence : Glyphes, images, littérature, lecture/écriture, scribes, art littéraire et pictural, cartographie
Autres Noms : Aucun
Nom du Domaine : Brux/La Bibliothèque du Savoir Absolu
Supérieur : Oghma
Alliés : Azouth, Lathandre, Lliira, Milil, Mystra, Oghma
Ennemis : Baine (mort), Cyric, Malar, Mask, Talos
Symbole : Bougie allumée, éventuellement placée sur un œil humain de couleur violette et à pupille triangulaire
Alignement des Fidèles : Au choix



Déneïr est le patron des artistes, enlumineurs, scribes et autres cartographes. Il incarne le pouvoir de reproduire et de décrire, de lire et d'écrire, et enfin de transmettre la connaissance. Ses ennemis sont tous ceux qui cachent, détruisent ou déforment le savoir. Il œuvre pour Oghma, en s'assurant que tout ce qui est connu finit enregistré à la Grande Bibliothèque. On le représente comme un vieux sage à la calvitie avancée mais à la longue barbe évasée. Ses yeux sont très étranges : parfois, ils ont une pupille violet vif, quand ils ne sont pas intégralement constitués de feu bleu. Il est toujours en train d'écrire à l'aide d'une longue plume, soit sur un livre, soit sur un parchemin.

Déneïr est totalement concentré sur sa tâche, qui consiste à répertorier et à conserver tout ce qui a jamais été écrit ou représenté. Il paraît souvent distrait et il n'est pas rare qu'il s'arrête de parler au beau milieu d'une phrase, accaparé qu'il est par un nouveau cheminement de pensée. Malgré son immense culture livresque, il est parfois complètement dépassé par la situation actuelle, et plus particulièrement par l'évolution des us et coutumes. Il s'exprime de manière obsolète et tient dur comme fer à des convenances qui n'ont plus cours depuis des siècles. Lorsqu'il tient à montrer qu'il est à la page, il utilise souvent les expressions récentes de manière totalement erronée et paraît plus déphasé encore. Quand il commence à raconter une histoire, ses auditeurs ont intérêt à avoir du temps devant eux, car c'est le champion de la digression et de la parenthèse. Mais, malgré cela, ses récits contiennent toujours des renseignements vitaux à l'usage de ceux qui ont le courage de les écouter jusqu'au bout.

Avatar de Déneïr (mage 28, clerc 27)

L'avatar de Déneïr est presque systématiquement un vieillard barbu et pratiquement chauve, aux yeux bleus ou violets (il lui arrive toutefois d'avoir un aspect plus jeune, surtout lorsqu'il cherche à se déguiser). Sa robe volumineuse est couverte de glyphes et de symboles qui semblent constituer une sorte de code lui permettant de se rappeler certains événements et/ou renseignements, et qui affectent de manière étrange quiconque les touche (certains sont des *glyphes de garde* ou des *symboles*, tandis que d'autres produisent des effets magiques divers et parfois fort étranges). Il transporte presque systématiquement plumes, livres et parchemins, et il arrive qu'il en laisse tomber derrière lui en partant (ce type "d'accident" est toujours volontaire). Il s'agit toujours de plumes enchantées, parchemins à sorts, livres magiques et autres recueils d'instructions permettant de créer golems ou objets magiques. Déneïr peut faire appel aux sorts de n'importe quelle sphère et de n'importe quelle école, mais a pris l'habitude de ne jamais faire usage de feu, qui ne fait jamais bon ménage avec le papier.

CA -3 ; VD 15 ; pv 171 ; TAC0 4 ; #AT 1
Dég 1d10
RM 70 % ; TA G (3 m de haut)
For 15, Dex 19, Con 21, Int 24, Sag 22, Cha 16
Sorts : M : 6/6/6/6/6/6/6/6/6 ; P : 12/12/12/12/11/9/5
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Lorsqu'il se fait attaquer, Déneïr cherche généralement à s'enfuir le plus vite possible. Si cette option lui est interdite, il a la possibilité de lancer un sort de prêtre et un autre de magicien au cours de chaque round. À la place, il peut également faire apparaître un parchemin sur lequel est rédigée l'incantation de son choix et le lire avant la fin du round. Ceux qui l'ont vu se battre s'accordent pour dire que son sens tactique est médiocre et qu'il n'est pas assez méfiant ni impitoyable pour faire un bon combattant (il semble distrait même au plus fort de l'affrontement). Lorsqu'il le souhaite, il peut plonger ses adversaires dans la plus totale *confusion* (comme le sort de magicien de niveau 4) sur simple contact (pas de jet de sauvegarde).

Au lieu de jeter un sort ou de faire apparaître un parchemin, Déneïr peut choisir d'affecter sa cible comme si cette dernière se trouvait de nouveau en présence du pire *glyphe de garde* ou *symbole* qu'elle ait jamais rencontré (son jet de sauvegarde s'accompagne des mêmes modificateurs qu'elle avait reçus à l'époque).

Déneïr ne peut jamais être affecté par un sort lu à partir d'un parchemin ou un effet magique provenant de quelque livre que ce soit. Il est également immunisé contre les illusions et les sorts de type *charme*.

Autres manifestations

Déneïr préfère se manifester sous la forme d'une aura lumineuse entourant un livre. Si un mortel compulse l'ouvrage, le dieu peut modifier la luminosité afin de communiquer certaines indications. Il a également la possibilité de déplacer le livre et d'autres objets tout proches (par télékinésie) et de faire apparaître une main luisante (cette dernière lui permet de montrer ce qu'il souhaite, de porter des objets ou encore de lancer des sorts). Sous cette forme, il est extrêmement rare que Déneïr s'exprime, mais il peut par contre choisir d'écrire des lettres de feu qui apparaissent dans le vide (ou à même l'esprit de celui avec qui il désire communiquer). Il manifeste son approbation ou sa désapprobation (et vient parfois au secours de ses fidèles) par le biais de bakus sacrés, einherjars formés à partir de l'essence de grands sages (qui ne sont donc guère efficaces au combat mais détiennent un savoir immense), aasimons lumineux, devas movanistes, planetars, incarnations de la sagesse, chats tachetés, chiens blancs aux yeux dorés, chevaux pie, bougies, plumes ou pinceaux, fleurs de couleur jaune ou dorée, topazes, iolites, tourmalines et autres saphirs étoilés.

Le clergé

Clergé : Clercs, prêtres du culte, moines
Alignement du Clergé : LB, NB, CB, LN, N, CN
Repousse les Morts-Vivants : Cl : oui, PC : oui, Moi : non
Commande aux Morts-Vivants : Cl : non, PC : non, Moi : non

Tous les clercs, prêtres du culte et moines de Déneïr reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Ils ont l'obligation d'acquérir la compétence diverse lecture/écriture et sont encouragés à savoir parler et lire plusieurs langues.

On trouve des prêtres de Déneïr dans toutes les contrées des Royaumes Oubliés et il en va de même des temples dédiés à leur dieu. La plupart de ces édifices ressemblent davantage à des bibliothèques auxquelles on a ajouté un petit autel et quelques quartiers d'habitation, car le clergé de Déneïr s'attache d'abord et avant tout à préserver le savoir.

Les prêtres sont connus sous le nom de Déneiriens. Seuls 15 % d'entre eux sont des prêtres du culte, mais ces derniers occupent toutes les positions clef de la hiérarchie. Clercs et moines sont accueillis à bras ouverts mais on ne leur propose jamais de poste important, même lorsqu'ils atteignent un niveau élevé. Un moine peut être nommé à la tête de son monastère ou de son abbaye, mais il dépend toujours de la hiérarchie du temple auquel il est rattaché. Cette situation

génère un certain mécontentement chez les clercs et moines de Dénéïr, qui se tournent souvent vers une carrière d'aventuriers pour trouver la reconnaissance qu'ils ne peuvent espérer au sein du clergé.

Même si les femmes peuvent faire partie de l'Église dénéirienne, "prêtre" reste le terme consacré, quel que soit le sexe de la personne à laquelle on s'adresse (on laisse "prêtresse" aux autres religions). C'est la couleur de la cape arborée par les membres du clergé qui dénote leur rang, ce dernier étant, par ordre d'importance : Aspirant, Sous-Prêtre, Prêtre Aspirant, Prêtre, Prêtre Enlumineur, Prêtre Calligraphe, Prêtre Éditeur, Prêtre Secrétaire, Prêtre Bibliothécaire, Scribe Aspirant, Scribe et Haut Scribe (le responsable d'un temple). Il n'existe que trois rangs au-dessus de ceux-là, qui tous sont décernés par Dénéïr lui-même. Il s'agit d'Écrivain Inquisiteur (qui récompense les plus grands prêtres aventuriers du clergé), Bibliothécaire et Grand Bibliothécaire.

Dogme : Les fidèles de Dénéïr pensent que tout ce qui n'est pas écrit et conservé est perdu. Quiconque endommage ou détruit un livre doit être condamné en fonction de la valeur du savoir perdu, à moins que celui-ci ne soit intégralement restitué. Les Dénéiriens doivent tout coucher sur le papier et vouent leur temps libre à la copie de textes existants. Ils ont pour mission d'apporter un exemplaire de tout texte qu'ils ont trouvé à chaque temple de Dénéïr dans lequel ils se rendent (ou d'effectuer la copie sur place), ce pour que la connaissance se propage et que rien ne se perde.

L'accès aux écrits doit être permis à tous ceux qui savent lire, de telle manière que le mensonge ne puisse tout déformer. Les Dénéiriens doivent écrire ce que tout le monde dit, observe ou croit, en laissant à d'autres le soin de juger ce qui est vrai, intéressant et convenable. Tout ce qui n'est pas rédigé finit en effet par se perdre et il faut tenir compte de tous les goûts, de toutes les cultures et de tous les modes d'expression. Les textes qui ne font aucun mal doivent pouvoir être lus par tous.

Le fait de savoir lire et écrire est l'un des plus beaux cadeaux que Dénéïr ait fait à l'homme. Il faut absolument le propager. C'est pour cette raison que les Dénéiriens doivent apprendre à lire et écrire à un minimum de 10 mortels qui ne vénèrent pas leur dieu.

Les fidèles font également vœu de charité, en ce sens qu'ils s'interdisent de refuser d'écrire des lettres ou de transcrire des messages pour les autres. Si celui qui effectue cette requête est dans le besoin, on ne lui fera rien payer. Par contre, s'il est suffisamment riche, les prêtres peuvent lui demander de verser une somme (qui reste toujours raisonnable) en échange de leurs services. Les Dénéiriens sont liés au secret professionnel pour ce qui est des textes qu'ils rédigent de la sorte.

Activités quotidiennes : La tâche principale des prêtres de Dénéïr consiste à réunir et à copier (ou recopier, s'ils sont déjà écrits) le savoir et les œuvres créatrices (romans, poèmes, paroles de chansons, traits d'esprit et journaux intimes), ce pour que rien ne se perde. Certains ne quittent jamais le cloître de leur temple, tandis que d'autres font le tour des fermes isolées pour coucher sur le papier les ballades dont le vieux grand-père de la maisonnée se rappelle encore par bribes. D'autres encore préfèrent s'occuper de grandes bibliothèques prêtant des ouvrages dans les villes importantes de Sembie, ou partent à l'aventure dans les recoins inexplorés des Royaumes pour découvrir les parchemins friables qui subsistent encore dans les tombeaux oubliés.

Nombre de Féerûniens considèrent que les Dénéiriens sont les scribes du peuple, en raison du vœu qu'ils font lors de leur ordination et qui veut qu'ils écrivent des lettres pour les gens ou transcrivent par écrit tout ce qu'on leur demande, du moment qu'il ne s'agit pas de copier un texte magique (c'est surtout là une mesure de sécurité) ou de révéler les secrets des autres (un prêtre de Dénéïr emprisonné et sommé de révéler le nom de tous les individus sachant lire dans sa ville refuserait catégoriquement, de la même façon qu'il ne révélerait pas celui de ceux pour qui il a rédigé des lettres financières au cours des dix dernières années). Les pauvres reçoivent ce service sans rien avoir à débourser, tandis que les gens du peuple doivent payer le papier et l'encre plus une pièce d'argent, et que les personnes aisées se voient présenter le tarif normal (ce dernier tourne généralement autour de 4 po la page de texte, et plus du double pour les écrits ornés de quelques enluminures toutes simples). Les projets importants doivent être négociés au cas par cas. Dans les périodes creuses, les Dénéiriens se rendent souvent dans les tavernes et autres lieux de rencontre, où ils écrivent des missives pour les illettrés.

Un prêtre peut toutefois s'enrichir si on lui demande d'écrire quelque chose et de faire preuve par la suite de la plus grande discrétion. Le Prix du Scribe Silencieux est bien souvent très élevé (un tiers du total va directement dans la poche du prêtre, les deux tiers restants dans les coffres du temple le plus proche). "La plus grande discrétion" signifie que personne n'est au courant du texte qu'a copié le prêtre en dehors du clergé de Dénéïr. Les rumeurs qui prétendent que de nombreux textes secrets ont été recopiés par les Dénéiriens et sont désormais conservés dans des bibliothèques secrètes sont toutes justifiées. Ces bibliothèques peuvent prendre de multiples formes, depuis une colonne creuse ou un passage secret dans un bureau, jusqu'à de vastes souterrains ou des "tours interdites" dans les plus grands monastères et abbayes. Ces cachettes sont systématiquement protégées par des sorts, auxquels on ajoute parfois des monstres tels que des araignées de garde ou autres gardes fantômes. Les étrangers n'ont jamais accès aux textes magiques. Même si les Dénéiriens refusent toujours de l'admettre, les membres les plus éminents du clergé effectuent des copies de parchemins magiques, que les temples vendent après parfois aux aventuriers, aux nobles ou aux marchands fortunés.

Enseigner à lire et à écrire est l'autre tâche primordiale des fidèles. Pour cela, ils ne demandent qu'un paiement de principe. Par contre, les prix sont nettement plus élevés pour quiconque n'est pas membre du clergé et cherche à devenir scribe, enlumineur, relieur ou parcheminier.

Festivités et cérémonies religieuses : Un seul jour est véritablement sacré pour les fidèles de Dénéïr : la Rencontre-des-Boucliers, lors de laquelle les contrats sont ressortis des coffres et peuvent être examinés par tous. N'importe qui peut également en profiter pour demander aux Dénéiriens de recopier le texte de son choix, pour peu que ce dernier ne soit pas magique. Tout cela doit toutefois faire l'objet d'une requête très précise (il est ainsi impossible de consulter tous les contrats signés par le duc Teranzan) et ne pas être en désaccord avec le serment de confidentialité des prêtres. C'est également au cours de la Rencontre-des-Boucliers que se déroule la cérémonie du Texte Sacré, rituel pour lequel les prêtres forment un grand cercle autour d'un manuscrit en état de lévitation. Ils lancent alors des sorts spécifiques qui, tous, font apparaître une lettre dorée sur la page, jusqu'à ce que la Parole de Dénéïr soit lisible par tous (les Dénéiriens nouvellement incorporés au clergé ont pour mission de retrouver et de punir les voleurs qui déchirent le texte sacré pour aller revendre les lettres d'or).

Mais cette absence de dates sacrées ne signifie pas que les Dénéiriens n'accomplissent aucune cérémonie élaborée, bien au contraire. Chaque jour, ils prient, chantent et lisent ensemble (et le font également en privé). Certains prêtres âgés disent une courte prière lorsqu'ils attaquent une page blanche ou commencent une enluminure (et une autre en l'achevant). La plupart des fidèles en réfèrent à leur dieu quand ils s'attellent à une tâche d'importance, comme le tracé d'une carte ou la copie de l'arbre généalogique d'une famille noble ou du livre de ballade d'un ménestrel (qu'il sera par la suite possible de vendre dans les grandes villes des Royaumes).

Lieux de culte principaux : C'est dans les flancs du Mont du Dragon de Fer, pic légendaire et difficile d'accès des Montagnes du Jeûne, que se trouve la Maîtresse-Bibliothèque. Ce complexe de cavernes réunit bien plus de livres que toutes les autres bibliothèques de Féerûne, même celles de Shou Lung, de Curna (dans les montagnes du même nom) et de Château-Suif. C'est là que résident les Grands Libraires, qui ont accès à des textes écrits dans la totalité des langues existantes et peuvent tous les lire (même ceux qui sont en dragon). On prétend qu'ils sont une soixantaine et que tous seraient extrêmement âgés (ils seraient barbus et presque chauves). Leur chef est le Bibliothécaire Suprême, Haliduth Ospriir, encore vigoureux malgré ses 600 printemps. En cas d'attaque, il peut faire appel à huit dragon des brumes (allant d'âge mûr à grand ver). Tous les Dénéiriens entreprennent au moins un pèlerinage en direction de la Grande Bibliothèque de leur vivant, mais la plupart d'entre eux ne dépassent jamais la Salle de Lecture, petit complexe situé bien au sud du véritable temple. La Gardienne, une vieille femme extrêmement serviable protégée par plusieurs fantômes gardiens, utilise un *portail* secret (qui ne peut rien transporter de vivant) pour demander à la Grande Bibliothèque qu'on lui envoie les livres demandés par les fidèles. Les ouvrages lui parviennent en retour.

Les collections d'œuvres d'art de Lunargent, les musées de Calimshan et le Manoir d'Obscure de Berdusk sont également d'importants temples de Dénéïr. L'Édifiante Bibliothèque, située dans les Monts des Flocons (au nord-ouest de Carradon) et administrée conjointement par les clergés respectifs de Dénéïr et d'Oghma, était elle aussi un haut lieu de culte avant sa destruction lors de l'Année du Heaume (1362 CV). Le Haut Scribe Cadderly a fait ériger un majestueux édifice sur les ruines du temple. En un temps record, la cathédrale de l'Envol de l'Âme est devenue le premier lieu d'apprentissage et de culte du Seigneur des Glyphes et des Images dans tout l'ouest de Féerûne.

Ordres affiliés : De même que Mystra et d'autres dieux, Dénéïr possède une influence certaine sur les mystérieux Ménestrels, à tel point que l'un de ses plus grands temples, la Chambre Intérieure de Berdusk, n'est rien de plus qu'un paravent pour le Manoir d'Obscure de cette organisation secrète. L'Église de Dénéïr n'a nul besoin de chevaliers, mais elle incorpore par contre un ordre de scribes et plusieurs de moines. Tous les scribes certifiés par le culte appartiennent à la Confrérie Lettrée et se reconnaissent par le badge qu'ils arborent (une plume blanche au bout doré). Les ordres monastiques incluent les Préservateurs de la Voie Ordonnée, qui sortent rarement du cloître où ils passent leur vie à copier des textes et à effectuer des enluminures, les Disciples de la Libre Parole (que certains, par dérision, appellent "Plumes des Pauvres"), qui offrent charitablement leurs services de scribes aux indigents, et les Zélateurs des Grands Écrits (généralement nommés "Zélateurs", ou Carmendines, d'après le nom de leur fondateur), moines aventuriers qui accompagnent les prêtres dans leurs quêtes et recueillent de l'argent pour l'Église.

Vêtements sacerdotaux : Les Déneiriens arborent toujours le symbole de leur dieu (s'il ne se trouve pas sur leurs habits, ils le portent gravé sur leur serre-tête en or). Ils ne se déplacent jamais sans leur nécessaire d'écriture, qui permet de les repérer à coup sûr. Il s'agit d'une bourse en cuir, de forme triangulaire et nouée sur leur hanche droite, contenant papier, encres et plumes. On dit ainsi des fidèles du Seigneur des Glyphes et des Images : "Si la maison dans laquelle se trouve un Déneirien prend feu alors que ce dernier est dans son bain, il commencera par prendre tous les livres présents, puis son nécessaire d'écriture, avant de sortir par la porte. Quant aux habits, il les laisse aux gens pudiques."

Tant pour accomplir leurs tâches quotidiennes que pour les grandes cérémonies, les prêtres de Déneïr portent des haut-de-chausses, une tunique à col rigide de couleur blanche, crème ou ocre, et une cape courte connue sous le nom de tourbillonnante dans les villes de la Côte des Épées (car elle ne protège aucunement des éléments, mais les arabesques que le moindre souffle de vent lui fait décrire dans le dos de son porteur sont du plus bel effet). C'est la couleur de la cape qui indique le rang du prêtre : elle est rayée de noir et de blanc (en diagonale) pour les Aspirants, intégralement noire pour les Sous-Prêtres, noire à col marron pour les Prêtres Aspirants, noire mais barrée d'un trait vertical gris pour les Prêtres, grise et bordée de noir pour les Prêtres Enlumineurs, grise pour les Prêtres Calligraphes, bleu indigo pour les Prêtres Éditeurs, sépia pour les Prêtres Secrétaires, bleu turquoise pour les Prêtres Bibliothécaires, bleu royal pour les Scribes Aspirants, blanche bordée d'or pour les Scribes et intégralement blanche pour les Hauts Scribes.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partent à l'aventure, les clercs de Déneïr choisissent la tenue la plus en rapport avec leur mission, sans pour autant cesser d'arborer le symbole de leur dieu et leur nécessaire d'écriture.

Prêtres du culte (maîtres des glyphes)

PRÉ-REQUIS :	Intelligence 15, Sagesse 15
CARAC. PRIM. :	Intelligence, Sagesse
ALIGNEMENT :	NB
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) à une main
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum d'armure à bandes (pas de bouclier)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, combat, conjuration, création, divination, élémentaire, pensée, protection, soins, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Animale, climat, soleil, temps, végétale
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Lecture/écriture (commun)
COMP. SUP. :	Lecture/écriture (langue au choix)

- Les maîtres des glyphes reçoivent un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les effets magiques néfastes découlant de la lecture (du fait de toucher ou même simplement de passer à côté) de livres, parchemins, runes et autres textes magiques, ce qui inclut malédictions et ouvrages magiques destinés à d'autres classes de personnage. Au cas où la victime ne bénéficierait normalement d'aucun jet de sauvegarde (le sort *runes explosives*, par exemple), le prêtre a tout de même le droit d'en jouer un (mais sans le bonus de +4). C'est au MD de définir le champ d'application exact de cet avantage, mais il doit logiquement se confiner aux écrits et aux images spécifiques. Il est à noter que le personnage bénéficie également du bonus de +4 au jet de sauvegarde si on le prend pour cible à l'aide d'un sort lu sur un parchemin.
- Les maîtres des glyphes parlent toutes les langues courantes sur Abeir-Toril et dans le reste de la sphère de cristal des Royaumes Oubliés, mais cela ne signifie pas qu'ils sont capables de les enseigner (ni même, d'ailleurs, de s'en souvenir en permanence).

  Tout prêtre du culte de Déneïr peut conserver en mémoire autant de langues vivantes qu'il a de points d'Intelligence. Si ces dernières sont apprises de manière permanente, le joueur doit les indiquer sur sa fiche de personnage (il est par la suite impossible de revenir sur sa décision). Un maître des glyphes ne peut apprendre à lire et à écrire que ses langages permanents.

  Les langues non permanentes sont utilisables au coup par coup. Par exemple, rares sont les Féerûniens qui parlent le nexalais (le langage de Maztica). Ce n'est que lorsqu'il se trouve face à un individu s'exprimant dans cette langue que le personnage se rappelle comment la parler. Il l'oublie de nouveau lorsque son interlocuteur s'en va, même s'il se souvient parfaitement de la teneur de la discussion.
- Quand ils se trouvent face à une rune ou à un symbole de garde, ils peuvent tenter de l'identifier. Il leur faut pour cela effectuer deux tests d'Intelligence successifs. Si le premier est réussi, ils déterminent quel est le type d'individu (Ménestrel, marchant, rôdeur, orque, etc.) qui a tracé la rune. En cas de succès sur le second, ils comprennent le sens général de l'inscription (avertissement, nourriture mangeable, embuscade, magie ancienne), mais n'en connaissent pas le détail.
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *glyphe de révélation* (sort de prêtre, niveau 2) ou *effacement* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils acquièrent la capacité de tracer un *glyphe de garde* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour. Cela leur prend 5 rounds, quelle que soit la superficie à défendre (cette dernière ne pouvant faire plus de 15 m de côté).
- Au 7ème niveau, ils peuvent jeter *dissipation de la magie* ou *scribe mystique* (sorts de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils sont capables de lancer *communication avec les morts* (sort de prêtre, niveau 3), *langage des plantes* (sort de prêtre, niveau 4) ou *langage des monstres* (sort de prêtre, niveau 6) 4 fois/jour.
- Enfin, au 15ème niveau, ils peuvent tracer un *symbole* (sort de prêtre, niveau 7, ou de magicien, niveau 8) 1 fois/jour.

Sorts de Déneïr

Deuxième niveau

Glyphe de révélation (Altération, évocation)

Sphère :	Divination
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 heure/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Sphère de 40 m de diamètre
Jet de sauvegarde :	Aucun

Pour que ce sort fasse effet, le prêtre doit commencer par utiliser une encre particulière pour tracer un glyphe sur une surface relativement horizontale (le coup de pied d'une botte peut faire l'affaire, de même qu'un bouclier, pour peu qu'on le tienne horizontalement). Une fois le *glyphe de révélation* achevé, il brille brusquement puis disparaît mais, par la suite, tous les enchantements pénétrant dans la zone d'effet luisent d'un éclat blanc, avec la même intensité que s'il s'agissait de sorts de *lueur féerique*. Les inscriptions dissimulées par magie (*signatures magiques*, *pages secrètes*, *runes explosives*, *glyphes de garde* et autres *symboles*) sont également indiquées avec tant de précision, qu'il est possible de les identifier sans déclencher leur magie. Une fois tracée, la glyphe peut être déplacée sans risque.

La composante matérielle de *glyphe de révélation* est une encre obtenue à partir d'essence de bleuet, de craie et de poudre de quartz.

Troisième niveau

Déplacement de glyphe (Altération, évocation)

Sphère :	Création, divination
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	1 glyphe, rune, symbole ou inscription magique
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort permet de déplacer un glyphe, symbole, rune ou inscription magique (que l'on définit comme un message dont tous les caractères ont été inscrits en même temps et qui doit être lu comme un tout) hostile ou inconnu, de manière à l'amener sur une autre surface, choisie par le prêtre. Si aucune surface ne convient dans la limite de portée (elle doit normalement être similaire à la surface de départ ou, à défaut, relativement lisse et horizontale ou verticale), le sort ne fonctionne pas (mais le prêtre le conserve en mémoire).

Au terme de l'incantation, tous les symboles magiques présents dans la limite de portée indiquée et pouvant être affectés par *déplacement de glyphe* luisent d'un faible éclat blanc. Le prêtre a jusqu'à la fin du round pour décider lequel il souhaite bouger (s'il connaît un certain nombre de symboles magiques, il est capable de les identifier). Une fois l'un des glyphes choisi, les autres cessent de luire. À noter que le symbole sur lequel le prêtre jette finalement son dévolu pouvait tout à fait être inconnu de lui au moment où il a récité son incantation.

Le personnage doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le rate, le glyphe refuse de bouger et se déclenche automatiquement. Dans le cas contraire, l'inscription magique est déplacée comme souhaité. Lorsqu'elle reste liée à quelque chose qui se trouve derrière (ou sous) l'endroit où elle se trouvait auparavant (ce qui implique vraisemblablement que la zone est toujours dangereuse), *déplacement de glyphe* en informe le prêtre, sans toutefois lui apprendre quel est le type de magie ainsi détecté.

Scribe mystique (Altération, évocation)

Sphère :	Création
Portée :	3 m
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 tour/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort crée sa propre encre et anime une plume (comme si cette dernière venait d'être saisie par un scribe invisible, bien qu'elle ne soit soulevée par rien de tangible) grâce à laquelle il devient possible de reproduire un texte (non magique) avec une grande précision. La plume écrit aussi vite que le prêtre et copie pendant 1 tour par niveau. Elle disparaît au terme du temps imparti, ou plus tôt, si le personnage le souhaite.

Même si l'encre créée par le sort est unique (et donc, probablement, différente de celle de l'original), l'écriture, elle, est reproduite à la perfection. *Scribe mystique* permet donc de faire des faux d'une grande qualité.

Une fois que la plume commence à copier, le prêtre n'a plus besoin de rester dans la limite de portée du sort pour qu'elle poursuive son œuvre. Une tierce personne ne peut l'arrêter que de deux manières : en détruisant la page sur laquelle elle écrit ou à l'aide du sort *dissipation de la magie*. Si cela est nécessaire pour que la reproduction se poursuive, la plume devient intangible et suit le support sur lequel elle rédige (par exemple, si l'on déplace ce dernier). Il est impossible de la frapper ou de l'écarter pour l'empêcher de continuer son travail. Seul le prêtre peut la contrôler ou l'influencer. Quand elle achève sa tâche avant le terme du sort, le personnage doit se trouver à proximité s'il souhaite lui demander d'effectuer une nouvelle copie (ou un second exemplaire de celle qu'elle vient juste d'achever).

La plume ne peut reproduire un sort ou une inscription magique. Si on lui ordonne de le faire, elle reste immobile. Un journal intime ou un grimoire mêlant texte et sorts est recopié sous forme d'un long texte parsemé de trous partout où l'original montrait une inscription magique. Nombre de prêtres de haut niveau ont maintes fois imploré Déneïr de modifier cet enchantement afin qu'il permette de recopier les sorts, mais le Seigneur des Glyphes et des Images refuse d'en entendre parler.

Les composantes matérielles de *scribe mystique* sont une plume et une surface sur laquelle il est possible d'écrire (une ou plusieurs pages de parchemin ou de vélin, un carnet, etc.). La plume disparaît au terme du sort, le support papier, non.

Eldath

(Déesse des Eaux Chantantes, la Silencieuse, Mère-Gardienne des Clairières, la Déesse Verte, Mère des Eaux)

Puissance mineure des Élysées, NB

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Endroits reculés, sources, plans d'eau, calme, paix, cascades, bosquets des druides
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	Eronia/Le Grand Bosquet
SUPÉRIEUR :	Sylvanus
ALLIÉS :	Chauntéa, Lathandre, Maïlikki, Séluné, Sylvanus
ENNEMIS :	Amaunator (mort), Baine (mort), Loviatar, Malar, Moander (mort), Talos
SYMBOLE :	Chute d'eau tombant dans une mare sans produire le moindre remous, au cœur d'un ciel bleu et circulaire entouré de fougères vertes
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	Au choix

Eldath est la gardienne des bosquets de druides et sa présence se ressent partout où le calme règne. Ses fidèles aident souvent les druides des autres religions à sanctifier leur propre bosquet. On la représente généralement sous les traits d'une femme brune vêtue d'une robe verte chatoyante, ou encore comme une dryade ou une elfe sauvage aux cheveux bleu-vert. Son chant s'entend dans le bruit que font les cascades et cours d'eau.

Eldath est une pacifiste qui ne se montre jamais hostile, même quand on la menace. C'est pour cette raison qu'on l'a presque oubliée de nos jours. En effet, la plupart des Féerûniens associent Maïlikki, Sylvanus et Chauntéa à la nature avant de penser à elle. Énigmatique, elle parle peu. Elle semble timide mais est dotée de grandes ressources morales et d'une détermination sans faille. Lorsqu'on la défie, elle concède systématiquement la victoire, jusqu'à ce que ceux qui l'ont vaincue s'aperçoivent que sa retraite les a mis dans une position intenable et qu'ils se retrouvent désormais hors de leur élément et coupés des alliés sur lesquels ils comptaient.

Comme Maïlikki, Eldath sert Sylvanus. Elle le considère un peu comme son père mais a parfois peur de lui. Elle est très proche de Maïlikki. Au cours du Temps des Troubles, cette dernière l'a appelée "Datha" et l'on a vu les deux déesses s'étreindre comme deux sœurs qui ne se seraient pas vues depuis longtemps.

Même si Eldath est opposée à tout ce que Tempus représente, elle ne le considère pas comme son ennemi. De son côté, Tempus pense qu'elle est naïve mais respecte ses convictions et préfère l'ignorer.

Tout comme Maïlikki, Eldath résidait, il y a peu encore, sur le Plan Primaire. C'est en 1369 CV, l'année où Maïlikki est partie s'installer dans les Plans Extérieurs, qu'Eldath a emmené le Grand Bosquet dans les Élysées. Personne ne sait d'où elle a tiré la puissance nécessaire pour rendre ce déplacement possible. Cela fait en effet plusieurs siècles que les sages considèrent que son culte est sur le déclin, mais ces mêmes érudits pensent que la très nette augmentation de puissance dont la déesse a bénéficié n'est pas sans rapport avec le fait qu'elle s'est officiellement rapprochée des dieux d'alignement bon, comme l'indique son choix de plan de résidence (entre eux, les spécialistes des questions théologiques s'accordent pour dire que Maïlikki, Mystra ou Chauntéa est sans doute venue en aide à Eldath). Ce changement d'alignement n'a surpris personne, à tel point que les fidèles de la déesse n'ont en rien changé. Selon les rumeurs, ils peuvent toujours se rendre au Grand Bosquet après leur mort, en y accédant par le biais de *portails* le reliant aux lieux d'où l'on pouvait l'atteindre : en amont de la Licorne dans la Haute-Forêt, dans la Cour Elfique, près du Lac Sembre ou d'Arbre d'Elfe, à Eau d'Eldath dans la Forêt Brumeuse, au cœur de la Forêt de Téthir ou de la Forêt du Roi, en Cormyr, au sommet de la Colline des Chênes (dans la Forêt de l'Orée, au nord du fleuve Tesh), en plusieurs endroits du Turmish et dans bien d'autres lieux boisés encore.

Avatar d'Eldath (mystique 30, clerc 25, mage 22, barde 15)

Eldath semble presque timide et préfère apparaître aussi rarement que possible sous forme d'avatar. Lorsqu'elle le fait, c'est généralement en présence de ses fidèles ou de créatures blessées qui se trouvent dans l'un de ses sites sacrés. Elle prend alors l'aspect d'une humaine, d'une néréide ou d'une elfe aquatique grande et mince, mais très gracieuse et d'une stupéfiante beauté malgré sa peau translucide (on voit en permanence à travers elle). Ses pieds sont nus, ses cheveux pâles ressemblent à du verre soufflé ou de la glace en train de fondre et ses yeux sont vert sombre. Ses vêtements de soie verte la moulent de la tête aux pieds, et pourtant elle inspire le calme et la paix plutôt que le désir. Elle peut lancer des sorts de n'importe quelle école et de la quasi-totalité des sphères (les seules exceptions étant celles du combat et de la guerre). Elle utilise les sorts de l'école d'enchantement/charme et de la sphère de charme comme si elle avait atteint le 40[ème] niveau.

CA -3 ; VD 15, vl 24 ; pv 158 ; TAC0 2 ; #AT 1
Dég 1d10
RM 75 % ; TA G (3 m de haut)
For 13, Dex 24, Con 18, Int 19, Sag 24, Cha 21
Sorts : M : 5/5/5/5/5/5/4/4/3 ; P : 13/12/12/12/12/11/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Eldath est une pacifiste convaincue, qui préfère endurer les assauts sans broncher plutôt que de riposter. Toutes les attaques qui ne sont pas déclenchées par des dieux s'effectuent à -7 dans un rayon de 30 m autour d'elle, et à -5 entre 30 m et 45 m d'elle. Pour pouvoir l'attaquer ou lancer un sort de manière à la prendre dans la zone d'effet, son adversaire doit commencer par réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, pénalisé par l'ajustement de Sagesse dont il bénéficie éventuellement (en d'autres termes, son bonus devient un malus). Si sa Sagesse est tellement faible qu'il encourt un malus, celui-ci reste en l'état.

Eldath peut lancer un sort de prêtre et un autre de magicien au cours d'un même round. Son contact réduit automatiquement les morts-vivants en poussière (sauf s'ils sont de puissance divine). Elle fait tout son possible pour utiliser des enchantements qui immobilisent, charment ou endorment ses ennemis. Son sourire fait l'effet d'un *charme* sur les créatures qui ont de 1 à 4 en Intelligence.

Elle peut léviter et marcher dans les airs à volonté (VD vl 24). Elle est également capable de générer une zone de *silence* similaire au sort *silence sur 5 mètres*, si ce n'est qu'elle prend la forme d'une sphère de 30 m de diamètre ou d'un rectangle de 30 m de long dont elle détermine la largeur (ce qui lui permet de n'affecter que les créatures de son choix). Elle peut aussi lancer *répulsion* à volonté et son contact ou son simple passage (à 3 m de l'endroit où elle passe, ou de celui où elle passerait si ses pieds touchaient le sol) purifie automatiquement les substances souillées ou polluées et neutralise tous les poisons.

Autres manifestations

Eldath se manifeste fréquemment sous la forme d'un *vent de murmures* délivrant un message et redonnant toute leur vigueur aux plantes qu'il touche. Elle peut également apparaître sous l'aspect d'une aura vert émeraude qui possède tous ses pouvoirs curatifs, peut parler à voix haute (ou dans l'esprit de toutes les créatures qui se trouvent à moins de 40 m d'elle) et déplacer par télékinésie les objets (pas les êtres vivants) qu'elle englobe. Il lui arrive aussi d'agir ou de montrer son contentement par l'intermédiaire d'ours, ratons laveurs, lutins, dryades, sylphes, néréides, cerfs enchantés, esprits-follets, cerfs, hiboux parlant, licornes et autres créatures des bois, fleurs communes des prés et des forêts tels les pâquerettes, plantes aquatiques comme les nénuphars et les lotus, aigues-marines, quartz transparent, topazes bleues, saphir et autres pierres précieuses restant dans les tons d'eau.

Le clergé

Clergé :	Clercs, druides, prêtres du culte, moines, mystiques
Alignement du clergé :	LB, NB, CB, LN, N, CN
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui, Dr : non, PC : oui, Moi : non, Myst : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : non, Dr : non, PC : non, Moi : non, Myst : non

Tous les clercs, druides, prêtres du culte, moines et mystiques d'Eldath reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Ils ont l'obligation d'acquérir la compétence diverse natation.

Le culte d'Eldath est restreint et dispersé, la plupart des prêtres voyageant pour prêcher la bonne parole ou s'installant dans un endroit reculé, où ils instruisent ensuite ceux qui recherchent la paix intérieure. Dans un monde où les puissances maléfiques et leurs serviteurs (orques, gobelins, nations en guerre et autres) sont si nombreux, il n'est pas surprenant que la philosophie pacifiste de la déesse intéresse si peu de gens. Et pourtant, elle n'est pas dénuée d'intérêt, comme le prouvent les légendes qui évoquent le cas de Telva, héros de guerre elfe, qui a abandonné les armes pour rejoindre la cause d'Eldath. Les ondontis, orques pacifistes décrits dans *Les Ruines de Château-Zhentil*, sont alliés avec la Déesse des Eaux Chantantes.

Compte tenu des objectifs des prêtres du culte d'Eldath (et des restrictions qui leur sont imposées), il n'est pas surprenant qu'ils soient si peu nombreux. Répondant à l'humble nom d'hommes ou de femmes de paix (collectivement : gens de paix), ils ne représentent que 10% du clergé. Les autres sont principalement des druides et des clercs, bien que l'on dénombre également quelques mystiques et un ordre monastique nouvellement fondé. Bien qu'ils ne soient pas aussi sévèrement limités que les prêtres du culte, druides, clercs et autres sont tout de même encouragés à se comporter d'une manière qui fasse honneur à leur déesse. Chez les Eldathi (et plus particulièrement chez les prêtres-aventuriers, connus sous le nom d'Arpenteurs), c'est une marque d'habileté que d'être capable de vaincre ses adversaires en n'utilisant que des sorts défensifs. La plupart des membres éminents du clergé sont des gens de paix et tous les grands druides et clercs de haut rang s'en remettent à eux en cas de discussion. Les relations sont excellentes entre les cinq branches de l'Église et les organisations plus militantes soutiennent et protègent prêtres du culte, mystiques et moines qui vivent autant que possible en accord avec les préceptes de la déesse.

Tous les pacifistes et les amoureux de la nature honorent la Déesse Verte. Beaucoup sont des végétariens et des herboristes qui n'ont aucune envie de tuer qui que ce soit, mais les rangs des Eldathi comptent également quelques prêtres-aventuriers que l'on dépêche auprès des autres clergés et des fidèles urbains (qu'ils ont souvent pour mission de guider jusqu'aux temples, perdus en pleine nature), quand ils ne font pas office de messagers entre les prêtres d'Eldath. Même si le dogme enseigne qu'il faut normalement parcourir le monde et prier dans un minimum de neuf bosquets dédiés à la déesse, la plupart des fidèles se contentent d'un seul, à proximité duquel ils s'installent à vie.

La hiérarchie est extrêmement simple : une douzaine de prêtres, qui peuvent chacun avoir un total de 14 prêtres aspirants sous leurs ordres, obéissent à un prêtre supérieur, qui dépend pour sa part du grand prêtre responsable de la région (cette dernière, importante, étant au moins de la taille d'un royaume). Les Eldathi de haut rang, d'âge avancé ou ayant accompli des exploits au service de la déesse reçoivent le titre d'Exalté, tandis que les Arpenteurs s'intercalent entre les prêtres et les prêtres supérieurs dans la hiérarchie du clergé. Ce sont les Exaltés qui ont la charge des temples, lesquels consistent généralement en des lieux de culte à ciel ouvert que l'on nomme refuges. Ils reçoivent alors le titre de Gardiens du Refuge.

Dogme : La philosophie d'Eldath est très évoluée. Elle enseigne que la paix ne peut provenir que de l'intérieur et qu'il est impossible de l'enseigner ou de l'imposer. Chacun doit l'atteindre par la réflexion ou la méditation. Les fidèles doivent rechercher le calme, car la paix l'accompagne toujours. Ils ont pour mission de planter des arbres et des plantes, puis de s'en occuper, et ce, où qu'ils se trouvent.

Les Eldathi doivent aider et soigner, pas restreindre ou punir. Ils ont le droit de *défendre*, mais sans châtier. Ce n'est que dans cette condition qu'il leur est possible d'avoir recours à la violence, et ils ne peuvent tuer une créature de la forêt que si elle attaque quelqu'un qui se trouve sous leur protection.

Tous les fidèles d'Eldath doivent autant que possible aider leurs collègues et les prêtres de Sylvanus et de Maïlikki. Il leur faut également abriter et soutenir les habitants de la forêt et ceux qui œuvrent pour défendre marais, points d'eau et bosquets traversés par des rivières. Il leur faut prêter serment de ne jamais tuer le moindre être pensant, sauf en cas de nécessité absolue, et de partager avec tout le monde la bonté des cours d'eau, afin que le nom d'Eldath soit connu et vénéré partout.

Activités quotidiennes : Les Eldathi passent généralement le plus clair de leur temps à s'occuper de lieux d'une grande beauté, ce afin de s'assurer qu'ils survivent et continuent de se développer malgré les déprédations humaines (et celles des autres races). Ils replantent des arbres sur les sites des incendies, nettoient les régions où la végétation est malade, dégagent le lit des ruisseaux pour augmenter leur débit ou, au contraire, construisent des barrages pour créer de petits plans d'eau synonymes de vie. Ils passent souvent des accords avec les bûcherons pour qu'ils limitent leurs coupes d'arbres à certaines zones et en épargnent d'autres.

Eldath déteste les bûcherons qui coupent les arbres au hasard et pour le plaisir, les individus qui se servent du feu comme d'une arme, mais aussi les inconscients qui, au même titre que les meuniers cupides, souillent les ruisseaux et plans d'eau. Ses fidèles doivent lutter contre ces gens, en utilisant les moyens qui paraissent le plus à même de produire un résultat satisfaisant à long terme. Ils évitent autant que faire se peut les confrontations directes, car ils savent d'expérience que cela se retourne en général contre l'Église. Mais ils sont passés maîtres dans l'art d'œuvrer en secret.

Les Eldathi doivent également observer et noter la faune et la flore de leur région, afin de voir s'il y a des changements au fil des ans. Ils doivent faire des rapports réguliers à leur supérieur direct, de manière à ce que les plus hauts représentants du clergé puissent se réunir avec leurs homologues des cultes de Sylvanus et de Maïlikki pour déterminer quelles sont les causes des tendances écologiques à long terme.

Afin d'obtenir de l'argent, tant pour eux que pour l'Église, les prêtres peuvent se faire engager comme sourciers (en employant un sort infaillible, *divination d'eau*, qu'ils sont les seuls à connaître), herboristes, jardiniers ou préparateurs de potions. Ils vivent rarement dans de grandes communautés, préférant les petites maisons isolées au bord d'un cours d'eau (défendues par des animaux de garde), du moment que leur éloignement leur permet de continuer à fournir la populace en baumes curatifs et potions. Ils savent tous nager et transmettent parfois ce savoir aux autres en échange de petites offrandes à la déesse (nourriture et piécettes) dont ils feront grand usage.

Festivités et cérémonies religieuses : Les membres du clergé prient en privé lorsqu'ils se baignent en pleine nature, lorsqu'ils se tiennent sous une cascade ou encore lorsqu'ils se trouvent dans une petite pièce, une caverne ou un bosquet voué à la méditation. Dans les bois où ils résident, nombre de sentiers traversent des cours d'eau par le biais de ponts en bois. Une hutte, au sol pourvu d'une trappe, se dresse sur ces derniers, ce qui permet aux fidèles pudiques de se baigner et de prier la déesse, eux aussi. Ces lieux de méditation connaissent une grande affluence.

Il faut prier au réveil, au crépuscule et au moins une fois durant la nuit. Après, c'est au choix de chacun. Au cœur des bois et dans les contrées éloignées de toute civilisation, il faut réciter ses litanies à la Déesse Verte en étant nu (ou, du moins, en portant le moins d'habits possible, compte tenu des circonstances). Plusieurs bûcherons éberlués ont ainsi raconté avoir vu des prêtres-aventuriers se baigner dans des ruisseaux tandis que leurs armes tournaient lentement autour d'eux, prêtes à être saisies en cas de danger.

Le clergé d'Eldath ne reconnaît qu'une seule fête calendaire, la Verdaison (l'équinoxe vernale), qui est l'occasion d'un grand rassemblement. Elle est précédée du Grand Réveil, dont la date varie en fonction de la région (il s'agit en effet du moment où le dégel se confirme et où les cours d'eau pris par les glaces se remettent à couler). Sinon, les Eldathi se rassemblent uniquement lorsqu'ils sanctifient un nouveau lieu de culte ou refuge. Ils récitent alors la Litanie du Refuge et un avatar d'Eldath leur apparaît systématiquement pour les remercier de leurs efforts. Il arrive qu'elle ne dise rien, mais elle transforme toujours la source ou le ruisseau présent en *eau d'Eldath* pendant 10 jours et confère à cet eau le pouvoir de régénérer et de soigner (grâce aux sorts de prêtres *régénération* et *guérison*) quiconque s'y trempe de la tête aux pieds avant que le jour suivant se lève.

Lieux de culte principaux : Le premier lieu de culte d'Eldath est le Vallon du Crépuscule, qui se trouve au cœur du bois du même nom, en Amn (à l'ouest d'Eshpurta). En ce lieu, la rivière Rimril, affluent de l'Esmel, quitte le Massif des Trolls par le Mont d'Eldath. Les Chutes de la Déesse Verte font près de 150 m de haut, puis le cours d'eau forme une série de bassins et de cascades plus modestes (que l'on nomme les Marches) pour rejoindre Arundath, la Forêt Silencieuse (plus connue sous le nom de Bois du Serpent, en raison des reptiles auxquels les Eldathi font appel pour faire fuir les intrus). Alatoasz Berendim, Très Exalté Gardien des Chutes, gouverne une cité d'Eldathi qui forment les novices et les envoient ensuite trouver leur place dans les Royaumes.

Elah'zad, ancien site sacré de l'Anauroch, est également un important lieu de pouvoir. Selon les Bédains, c'est là que vivait autrefois Elah (Sélune), déesse de la lune. Mais la déesse du soleil, At'ar (Amaunator), la chassa pour transformer Elah'zad en prison pour Eldath, car elle était jalouse de la beauté de cette dernière. En ce lieu, la Déesse des Eaux Chantantes peut s'exprimer par la bouche de n'importe quelle femme pénétrant dans la Maison de la Lune, véritable palais presque circulaire fait de roche crayeuse et translucide, qui se dresse au milieu d'un lac situé dans un bosquet sacré entouré de plus d'une centaine de petites sources (dans ce cas, la femme s'endort et Eldath prend totalement contrôle de son corps). À la Maison de la Lune, les Eldathi peuvent faire recharger leurs objets magiques en priant leur déesse et en lui dédiant les rituels appropriés.

Ordres affiliés : Depuis peu, le clergé d'Eldath s'est énormément rapproché de celui de Maïlikki, dont le culte connaît une seconde jeunesse. Les Eldathi accueillent les Traqueurs d'Ombre de Maïlikki lorsque ces derniers ne peuvent recevoir l'aide de leur Église. Les fidèles d'Eldath sont également très liés avec les Ménestrels, organisation qui œuvre pour le bien de Féerûne et lutte contre les grandes puissances, qui toutes ont tendance à mettre la nature en danger.

Quelques gens de paix ont constitué un groupe connu sous le nom des Arbitres de la Silencieuse. Ils se rendent sur tous les lieux de conflit et tentent de jouer le rôle de médiateurs lorsque des désaccords de longue date ont dégénéré en actes de violence. Ils écoutent les arguments des deux camps et tentent de trouver un compromis sans faire trop de cas des questions d'ordre moral pour ne pas bloquer le processus. Ils font tout leur possible pour régler le problème une bonne fois pour toutes, afin que l'on n'assiste pas à une nouvelle flambée de violence quelques années, voire quelques mois plus tard.

L'ordre monastique d'Eldath a pris le nom de Disciples de la Voie du Renoncement (on les nomme aussi parfois Frères et Sœurs de la Main Ouverte). Ces moines défendent les sites sacrés dans lesquels résident les gens de paix et arpentent la campagne pour que les bosquets et refuges reculés ne soient pas totalement coupés du reste du monde. Ils ne provoquent jamais personne mais peuvent se montrer extrêmement dangereux lorsqu'on les force à se défendre ou à protéger le site sacré dont ils ont la charge.

Vêtements sacerdotaux : Les Eldathi portent des robes vertes et bleues, décorées de gemmes de couleurs aquatiques (bleues, vertes, transparentes et opalescentes) formant des motifs marins. Les prêtres du culte revêtent plusieurs robes transparentes les unes par-dessus les autres, chacune étant d'un ton de bleu ou de vert légèrement différent des autres. Les ourlets de ces habits sont travaillés avec soin pour avoir l'air d'ondulations d'eau ou de vagues déchaînées. Le symbole sacré est le même que celui d'Eldath ; le disque bleu ciel est en bois peint et l'on utilise des feuilles de fougère naturelles lorsque c'est possible.

Vêtements de tous les jours : Les Eldathi partant à l'aventure préfèrent les habits pratiques, même si certains d'entre eux conservent le bleu et le vert comme couleurs dominantes et déchirent leurs ourlets pour simuler les mouvements de l'eau. Bien souvent, ils portent une robe verte relevée de taches vert sombre, une ceinture grise et une cape marron. Gens de paix, ils ne portent jamais la moindre armure et leur costume de tous les jours est le même que celui qu'ils revêtent pour les grandes occasions : une robe opaque sur laquelle ils en rajoutent beaucoup d'autres, très fines et transparentes, dans divers tons verts et bleus. Ils ont, sans le vouloir, donné naissance à des légendes concernant d'étranges créatures forestières en se faisant apercevoir dans les bois.

Prêtres du culte (druides)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 12, Charisme 15
CARAC. PRIM. :	Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	N
ARMES :	Bâton, cimeterre, dague, épieu, faucille, fléchette, fronde, gourdin
ARMURE :	Armure de cuir, matelassée ou de peau et bouclier de bois, d'os ou taillé dans une carapace (du moment qu'il n'est pas métallique)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, climat, élémentaire, protection, soins, temps, végétale, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Divination, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les druides
COMP. REQUISES :	Natation
COMP. SUP. :	Langues vivantes (deux au choix parmi la liste suivante : dryade, elfe, esprit-follet, korred, licorne, lutin, néréide, nixe, nymphe, pégase, pixie, satyre, sirène, sylphe, sylvanien)

Certains prêtres du culte d'Eldath sont des druides. Si l'on excepte les différences notées ci-dessus, toutes leurs capacités sont résumées dans l'Appendice 1 : Classes de prêtre et détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Prêtres du culte (gens de paix)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 14, Charisme 13
CARAC. PRIM. :	Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	NB, N
ARMES :	Bâton, filet, fouet, fronde, fustibale, gourdin, pierre (et encore, avec de terribles restrictions - voir ci-dessous)
ARMURE :	Aucune
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, divination, élémentaire (eau), protection, soins, soleil, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Animale, nécromancie, végétale, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, mais les prêtres du culte d'Eldath ne peuvent utiliser les pouvoirs offensifs des objets pour faire du mal aux autres
COMP. REQUISES :	Natation
COMP. SUP. :	Langues vivantes (deux au choix parmi la liste suivante : dryade, elfe, esprit-follet, korred, licorne, lutin, néréide, nixe, nymphe, pégase, pixie, satyre, sirène, sylphe, sylvanien)

- Les gens de paix peuvent être demi-elfes, petites-gens et sirènes, même si la société elfe et celle des petites-gens trouvent cette vocation pour le moins étrange.
- Ils ont interdiction de se battre, sauf pour se défendre, eux et ceux qui les accompagnent. Ils ne peuvent engager le combat, mener une charge ou prendre part à une embuscade. Ce sont des pacifistes convaincus. Ceux qui vont à l'encontre des souhaits de la déesse se retrouvent bien vite dépourvus de sorts.
- Ils peuvent utiliser n'importe quel sort de prêtre de type enchantement/charme, *et ce, quelle que soit la sphère à laquelle il appartient*.
- Ils ont également le droit de lancer *immobilisation des plantes*, et ce, bien qu'ils n'aient normalement pas accès aux sorts de niveau 4 de la sphère végétale (accès mineur).
- Ils peuvent jeter *apaisement* (sort de prêtre, niveau 1) 1 fois/jour. Il s'agit là d'une faculté particulière qui affecte tous les effets de type terreur, y compris l'aura qui entourait autrefois le dieu Baine et ses virtuoses de la terreur. Il dissipe également les effets de la *mortelle caresse* des prêtres du culte de Loviatar.
- Ils sont eux-mêmes immunisés contre *mortelle caresse*.
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la capacité de lancer *sommeil* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour, plus 1 fois tous les 3 niveaux d'expérience (2 fois/jour au 6ème niveau, 3 fois/jour au 9ème, etc.).
- Au 5ème niveau, ils peuvent faire appel à *silence sur 5 mètres* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour, plus 1 fois tous les 3 niveaux au-dessus du 5ème (8ème, 11ème, etc.).
- Au 7ème niveau, ils deviennent capables d'utiliser *marche sur les eaux* (sort de prêtre, niveau 3) à volonté.
- Au 10ème niveau, il leur est possible de respirer sous l'eau.
- Au 12ème niveau, ils peuvent jeter *colonne aqueuse de Laeral* (sort de magicien, niveau 4, décrit ci-dessous) 1 fois/jour.
- Au 15ème niveau, ils sont en permanence sous l'effet d'un sort de *sanctuaire* (sort de prêtre, niveau 1). Quiconque cherche à les attaquer doit commencer par réussir un jet de sauvegarde pour les remarquer.
- Au combat, ils peuvent parer les attaques, ce qui leur permet de déduire leur éventuel bonus de Force plus 1d6 du résultat obtenu par leur adversaire au jet d'attaque. Au 10ème niveau, cette faculté leur permet de déduire 1d10 points en plus de leur bonus de Force. Lorsqu'ils attaquent à leur tour, ils perdent ce pouvoir pour le reste du combat.

Colonne aqueuse de Laeral (Altération, évocation)

Niveau :	4
Portée :	10 m/niveau
Composantes matérielles :	V, S, M
Durée :	10 rounds/niveau
Temps d'incantation :	2 rounds
Zone d'effet :	Cylindre de 3 m de diamètre et de 3 m de haut/niveau
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet de transformer l'air ambiant en eau, et ainsi de créer une colonne de 3 m de diamètre. L'eau est pure (salée ou non, au choix du jeteur de sorts) et circule librement dans la zone d'effet. Elle tire du monde extérieur tout l'oxygène nécessaire pour faire vivre l'écosystème qu'elle accueille. Sa hauteur est égale à 3 m par niveau du personnage et il est possible de constituer une colonne véritablement gigantesque en en reliant plusieurs bout à bout.

La colonne peut être verticale, horizontale ou même suivre un tracé tortueux, mais sa forme et l'endroit où elle se trouve ne peuvent être changés au terme de l'incantation. Lorsque le sort cesse de faire effet, l'eau disparaît purement et simplement. Des créatures aquatiques évoluant à l'intérieur peuvent donc se retrouver piégées sur la terre ferme.

Il est possible de traverser le cylindre sans mettre sa stabilité en danger (et sans que la moindre goutte d'eau ne se perde), mais les créatures qui ne peuvent pas respirer sous l'eau n'en acquièrent pas la faculté grâce à cet enchantement. Il est généralement utilisé pour permettre à des êtres aquatiques de subsister dans un environnement hostile, par exemple pour les emprisonner ou pour discuter avec eux.

La colonne peut être reliée à un plan d'eau existant, comme des égouts ou l'océan, si on lance le sort depuis le pont d'un navire. Toute différence de pression est immédiatement compensée pour que les créatures qui se trouvent dans le cylindre ne soient pas mises en danger, pas plus que les structures dans lesquelles le sort est jeté (le fait de relier une colonne à la mer depuis une cave ne provoque donc pas l'inondation de cette dernière).

Les composantes matérielles de *colonne aqueuse de Laeral* sont un poil ou un cheveu (de n'importe quelle créature) et une goutte d'eau ou autre liquide (salive, rosée, jus de fruit, sève, larme, etc.).

Sorts d'Eldath

Premier niveau

Cri venteux (Altération)

Sphère : Élémentaire (air, eau)
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Cube de 3 m d'arête
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre de bénéficier d'un signal d'alarme. Dès qu'une créature de plus grosse taille qu'une abeille pénètre dans la zone gardée (couloir, pièce, caverne ou entrée ne dépassant pas la zone d'effet du sort), un courant d'air audible se forme et part aussitôt en direction du prêtre. Le personnage détermine verbalement l'endroit qu'il désire protéger ; il doit se trouver à moins de 5 m par niveau au moment de l'incantation.

Cri venteux se dirige vers le prêtre tant que ce dernier se trouve sur le même plan, mais se dissipe au bout de 100 m par niveau. Le souffle de vent émet un son très caractéristique, entendu par tous. Il transmet et magnifie tous les bruits (voix, déplacement, etc.) générés l'espace d'un instant par la créature qui l'a activé, ce qui permet éventuellement d'apprendre quelque chose quant à la nature de l'intrus.

Il est impossible de modifier ce sort pour qu'il laisse passer certaines créatures sans réagir. Une fois le sort activé et le courant d'air déclenché, *cri venteux* cesse de faire effet, sauf si le niveau du prêtre est suffisant pour garantir d'autres usages. Chaque *cri venteux* se fait entendre pendant 1 round par niveau, mais le personnage peut y mettre un terme plus tôt s'il le souhaite.

Selon le niveau du prêtre, le sort peut éventuellement fonctionner à plusieurs reprises (même s'il ne se déclenche qu'une seule et unique fois par intrusion). Au fur et à mesure que le niveau du personnage augmente, le nombre d'utilisations de *cri venteux* le fait également. Au 1er ou 2ème niveau, le prêtre ne peut générer qu'un seul courant d'air (et donc une seule alerte). Au 3ème ou 4ème niveau, ce total monte à deux, puis à trois au 5ème ou 6ème niveau, et ainsi de suite, sans maximum connu.

Deuxième niveau

Serpe naturelle (Altération)

Sphère : Combat, végétale
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme temporairement l'une des mains du prêtre en arme magique en bois. La main peut atteindre les créatures qui ne sont normalement touchées que par les armes +1 ou +2. Elle ne bénéficie d'aucun bonus au jet d'attaque, mais il suffit qu'elle effleure sa victime pour délivrer les mêmes dégâts qu'une faucille (type T) : 1d4+1 points de dégâts contre les créatures de taille humaine ou moins, et 1d4 points de dégâts contre les créatures plus grandes.

Un druide peut s'en servir pour cueillir du gui comme s'il utilisait une serpe en or ou en argent.

Troisième niveau

Bouclier pare-feu (Évocation)

Sphère : Élémentaire (feu)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait apparaître un bouclier de ténèbres palpitantes à l'extrémité de la main du prêtre. Haut de 1,80 m, il est intangible et ne pèse rien. Projectiles, armes et objets solides (y compris les membres du personnage) le traversent sans la moindre difficulté. Il reste fixé à l'une des mains du personnage (déterminée lors de l'incantation), à moins que celui-ci ne le transfère à une créature consentante (auquel cas il lui faut toucher la main du receveur et souhaiter que le transfert s'effectue).

Le bouclier n'est efficace que contre le feu. Sur simple contact, il éteint automatiquement les torches, les bougies et même l'huile enflammée. Les foyers de plus grande importance sont seulement réduits. Par exemple, une *boule de feu* explosant à proximité du porteur d'un *bouclier pare-feu* voit les dégâts qu'elle inflige réduits de moitié. Une *lame enflammée* touchant le bouclier est immédiatement détruite sans effet néfaste. *Bouclier de feu* peut également annuler une *colonne de feu*, à condition qu'il soit perpendiculaire au pilier de flammes (il faut donc le tenir au-dessus de sa tête). Par contre, le bouclier est instantanément détruit. S'il n'est pas tenu de la manière décrite ci-dessus, son porteur est tout de même protégé contre la *colonne de feu*, mais moins efficacement (demi-dégâts, comme contre une *boule de feu*).

Illusions à base de flammes, *motifs hypnotiques* et autres n'ont aucun effet sur une créature qui les voit au travers d'un *bouclier pare-feu*. Une *épée +1, langue de feu* traversant le bouclier n'inflige aucun dégât dû au feu (dans la plupart des cas, elle perd donc 1 point de dégâts). Toutes les flammes qui couvrent la lame disparaissent tant qu'elle est en contact avec le bouclier. Il lui est donc impossible de mettre le feu à un parchemin en frappant au travers de ce sort.

Les composantes matérielles de *bouclier pare-feu* sont un peu de phosphore, une goutte de mercure et une toile d'araignée.

Manteau de verdure (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Cube de 3 m d'arête (+30 cm/niveau)
Jet de sauvegarde : Aucun

À l'aide de ce sort, le prêtre peut temporairement rendre vie à une végétation morte. Il peut affecter un végétal (ou objet d'origine végétale) ou une masse ne dépassant pas un cube de 3 m d'arête, plus 30 cm par niveau. Arbres et buissons morts retrouvent des feuilles et un semblant de vie. Les frondaisons sont assez épaisses pour se cacher, mais pas assez pour avoir l'effet d'un sort d'*enchevêtrement*.

Le bois sec peut être rendu suffisamment humide pour ne pas s'embraser. Si les flammes avaient déjà pris lorsque *manteau de verdure* fait effet, elles disparaissent pour laisser place à une fumée épaisse durant 1 round par niveau du prêtre. Le nuage rend toute vision impossible au-delà de 60 cm de distance. De forme naturellement sphérique, il se conforme éventuellement aux dimensions de la pièce dans laquelle il se trouve s'il se forme en intérieur. Le volume qu'il occupe est 100 fois supérieur à celui des flammes qui lui ont donné naissance. Quiconque se trouve à l'intérieur doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à -2), sous peine de subir un malus de -2 à ses jets d'attaque et de moral, et un autre de +2 à la CA.

Le bois sec et travaillé (par exemple, le mât d'un navire) se déforme généralement comme du bois vert. Par contre, lorsqu'il est déjà pourri (dans le cas d'une ruine ou d'un pont en mauvais état), il s'effondre sous l'effet du sort (même s'il résiste, il est tellement affaibli qu'il ne soutient plus la moindre charge).

Les dégâts que *manteau de verdure* peut faire subir à la végétation sont permanents, même si cette dernière retrouve son état normal une fois le sort terminé. En d'autres termes, si l'enchantement est utilisé pour provoquer l'effondrement d'un pont en bois pourri, le bois de construction retrouve son mauvais état au bout de 1 tour par niveau du prêtre, mais le pont reste bel et bien détruit.

La composante matérielle de *manteau de verdure* est une feuille de houx.

Moisissure (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort permet au prêtre de transformer les composantes matérielles utilisées en spores de moisissure brune, et ce, sans lui faire prendre le moindre risque. La première créature touchée par le personnage dans les 6 rounds suivant l'incantation est infectée par la moisissure (un jet d'attaque réussi est nécessaire, à moins que la cible ne soit incapable de se défendre). Si le prêtre ne parvient à toucher personne au terme de ce délai, les spores disparaissent sans faire de mal à quiconque.

Les spores ne peuvent survivre sur les végétaux ou les matières inorganiques. Toutes se transfèrent sur la première créature touchée par le prêtre. Ce sort ne permet donc d'infecter qu'une seule entité qui pourrait bien être, en cas d'accident, une amie ou une alliée. *Moisissure* inflige 4d8 points de dégâts à la victime, ce total étant réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts.

La moisissure brune s'étend très rapidement à partir du point de contact (elle croît en absorbant la chaleur corporelle de son hôte). Au deuxième round, le froid glacial inflige 2d6 points de dégâts à la victime (deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi, toujours contre les sorts). Par la suite, cette dernière a droit à un nouveau jet de sauvegarde à chaque round. Dès qu'elle en réussit un, le sort s'arrête sans lui infliger de dégâts supplémentaires. Dans le cas contraire, elle subit 1d6 points de dégâts et la moisissure continue de se développer.

La moisissure brune créée par le sort n'a qu'une durée de vie limitée et la victime est incapable d'infecter d'autres créatures, sciemment ou non. Le froid magique affecte le parasite comme une moisissure brune, mais il inflige également des dégâts à la victime.

Les composantes matérielles de *moisissure* sont des feuilles de chêne, de gui ou de houx.

Roue d'ossements (Altération)
Sphère : Nécromancie
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait tourbillonner des fragments d'ossements autour de la main du prêtre (celle-ci devant être choisie au moment de l'incantation). Le personnage ne peut rien tenir dans cette main ni lancer le moindre autre sort tant que dure la *roue d'ossements*, qui disparaît sans laisser de trace à la fin de la durée indiquée (le prêtre peut toutefois y mettre un terme plus tôt s'il le désire).

La roue inflige 1d6+4 points de dégâts lorsque le personnage réussit son jet d'attaque. En plus des attaques au corps à corps, elle peut projeter des fragments d'os 1 fois par round. L'attaque au corps à corps s'effectue en appliquant le TAC0 normal du prêtre, tandis que les projectiles frappent avec un TAC0 de 7. La victime est prise par 1d3 fragments, qui infligent 1d4 points de dégâts chacun. Le personnage détermine la cible qu'il veut atteindre mais ne contrôle aucunement le nombre de fragments projetés au cours du round. Il faut appliquer les pénalités normales au jet d'attaque, en fonction de la distance à laquelle se trouve la cible (courte, moyenne et longue portées : 5/10/15 m). Par contre, ils ne bénéficient d'aucun bonus en cas de tir à bout portant.

La durée du sort et les dégâts qu'il inflige ne sont en rien modifiés par le nombre de projectiles tirés et le prêtre n'est jamais blessé par les fragments d'os, même s'ils ricochent près de lui.

Les composantes matérielles de *roue d'ossements* sont un minimum de deux os (ou fragments d'os) de provenance quelconque.

Cinquième niveau

Contrôle des gaz (Altération, conjuration/convocation)
Sphère : Élémentaire (air, eau)
Portée : 40 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Sphère de 3 m de rayon/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Cet enchantement permet de modifier la direction et la vitesse de déplacement des fumées, gaz ou vapeurs naturels ou surnaturels, ce qui inclut les souffles gazeux, les sorts tels que *nuage de brouillard*, *nuage de mort* et *nuage incendiaire*, ou encore le second effet de *pyrotechnie* ou les créatures sous forme gazeuse. À l'intérieur de la zone d'effet, le vent ne souffle plus, même s'il est d'origine magique, et le prêtre peut garder un gaz stationnaire ou le déplacer à la vitesse de 3 m par round dans la direction de son choix. Dès que le fluide quitte la sphère, il devient impossible de le contrôler.

Les créatures qui se trouvent sous forme gazeuse (comme les vampires) ou sous l'effet du sort *marche divine* ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Le gaz ne peut changer de forme ou être scindé en plusieurs portions, sauf si le prêtre le décide. Néanmoins, toute créature capable de reprendre forme corporelle lorsqu'elle le souhaite peut le faire sans que le personnage ait l'option de l'en empêcher (mais *contrôle des gaz* double tout de même le temps de transformation). Nuées d'insectes et autres phénomènes de ce genre ne sont pas affectés par le sort.

On prétend qu'un culte de drows des Tréfonds Obscurs emploierait un sort similaire.

Les composantes matérielles de *contrôle des gaz* sont le symbole sacré du prêtre (qui n'est pas détruit lors de l'incantation), ainsi qu'un petit pois ou haricot sec.

Eau d'Eldath (Altération)
Sphère : Élémentaire (eau), soins
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 3 fioles
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort remplit un total de 3 fioles. Une fiole d'eau d'Eldath versée sur quelque chose ou quelqu'un tue automatiquement les spores de moisissures (quelles qu'elles soient) ou de lierre décérébrant, ainsi que les vers putrides. Elle purifie également l'eau, en faisant disparaître polluants, maladies, huiles et tout ce qui peut lui donner une odeur ou un mauvais goût. Enfin, elle agit également comme un sort de *neutralisation du poison*. Il suffit de boire le contenu d'une fiole pour bénéficier des effets suivants : *guérison des maladies*, soin de la lycanthropie et de la putréfaction transmise par les momies et *délivrance de la malédiction*. De plus, l'eau d'Eldath a pour vertu de refermer toutes les blessures, même celles qui ont été infligées par des armes telles que les *épées sanglantes*. Les blessures sont lavées et pansées, et le personnage cesse de perdre du sang (et donc des points de vie supplémentaires).

Les composantes matérielles d'*eau d'Eldath* sont trois gouttes d'eau bénite par la déesse, par l'un de ses serviteurs (qui doit le faire au nom de sa supérieure) ou par un Exalté d'Eldath. Il en faut une goutte par fiole.

Serpe surnaturelle (Altération)
Sphère : Combat, végétale
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme temporairement l'une des mains du prêtre en arme magique en bois. La main peut atteindre n'importe quelle créature, quel que soit le type d'arme qu'il faut normalement utiliser pour la toucher. Elle bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et il suffit qu'elle effleure sa victime pour délivrer les mêmes dégâts qu'une *faucille +2* (type T) : 1d4+3 points de dégâts contre les créatures de taille humaine ou moins, et 1d4+2 points de dégâts contre les créatures plus grandes.

Un druide peut s'en servir pour cueillir du gui comme s'il utilisait une serpe en or ou en argent.

Sixième niveau

Magie des sources (Altération, évocation)
Sphère : Création, élémentaire (eau)
Portée : Spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort peut être utilisé de trois manières. Si on le lance en un lieu où il n'y a pas de cours d'eau, il fait apparaître une source qui jaillit du sol. Si on le jette sur une source ou un cours d'eau existant, il purifie l'eau et la rend totalement transparente pour le prêtre (à tel point qu'il ne voit pas la moindre distorsion lorsqu'il la regarde). Enfin, si le personnage se fait lui-même bénéficier du sort alors qu'il est en contact avec un ruisseau, il peut se déplacer à l'aide d'une version limitée de *téléportation*.

La première utilisation de *magie des sources* fait jaillir une source permanente, pour peu que les réserves souterraines soient assez importantes pour l'alimenter. Au moment où elle apparaît et pendant 1 tour par niveau du prêtre, l'eau qui en sort est de l'eau d'Eldath (voir ci-dessus). Une créature peut en bénéficier à chaque round mais, si on la stocke (dans des fioles, gourdes, etc.), l'eau perd toute faculté magique après que l'on a rempli 1 récipient par niveau du prêtre (chaque récipient contenant plus que les deux paumes réunies du personnage compte pour plusieurs utilisations, en fonction de sa taille).

La deuxième utilisation du sort permet au prêtre d'y voir sous l'eau avec une exceptionnelle clarté, et ainsi de fouiller le lit d'un cours d'eau (pour y trouver une créature, un objet, etc.) avec une grande efficacité. Les créatures qui devraient normalement être invisibles dans l'eau (comme les esprits des eaux ou les élémentaux d'eau) sont automatiquement repérées par le personnage. Si on l'utilise de cette manière, *magie des sources* purifie totalement (et de manière permanente) le cours d'eau affecté, faisant disparaître la pollution, les poisons, les maladies et les substances corrosives (sécrétions de certains monstres, etc.). Toute créature aquatique employant ce type d'attaque pourra se rendre compte à son corps défendant que cette attaque spéciale ne fonctionne plus dans une sphère de 22 m centrée sur l'endroit où le prêtre a lancé le sort (et ce, pendant une année entière).

Enfin, la troisième utilisation de l'enchantement permet au prêtre et à tout ce qu'il transporte sur lui (dans les limites permises et en se restreignant aux objets inertes) de se rendre instantanément en un lieu où il est déjà allé, sur la berge de n'importe quel ruisseau de Féerûne (ce qui inclut les cours d'eau souterrains), ou encore à un confluent situé en amont ou en aval du prêtre (là non plus, il n'a nul besoin de savoir où se trouve l'endroit exact).

Les composantes matérielles de *magie des sources* sont trois gouttes d'eau bénite par Eldath, par l'un de ses serviteurs (qui doit le faire au nom de la déesse) ou par un Exalté d'Eldath. Il en faut une goutte par fiole. Selon l'usage que le prêtre fait du sort, elles doivent être versées sur le sol (pour faire apparaître la source), dans l'eau (pour purifier cette dernière) ou dans la main du personnage (pour lui permettre de se téléporter).

Septième niveau

Brume de la déesse (Altération, évocation, nécromancie)

Sphère :	Élémentaire (eau), soins
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round
Temps d'incantation :	1 tour
Zone d'effet :	Cône inversé de 10 m de haut, dont la base a un rayon compris entre 1,50 m et 3 m/niveau
Jet de sauvegarde :	Spécial

Cet enchantement fait apparaître un cône inversé de brume verte et luisante qui cumule les effets des sorts suivants sur une créature (et une seule) prise dans sa zone d'effet : *délivrance de la malédiction*, *guérison des maladies*, *guérison*, *régénération*, *restitution* et *résurrection*. Sa base circulaire a un rayon variable, compris entre 1,50 m et 3 m par niveau du prêtre (et déterminé par ce dernier lors de l'incantation). Sa hauteur est de 10 m. Si on le fait apparaître en un lieu où la hauteur de plafond l'empêche de se former normalement, il est tronqué. Lorsque plusieurs créatures se trouvent dans la zone d'effet (ou la touchent), on détermine au hasard celle qui bénéficie du sort, à moins que le prêtre ne l'aie indiqué au moment de l'incantation.

Les morts ne sont pas affectés par cet enchantement tant qu'il y a au moins une créature vivante dans la zone d'effet mais, si tel n'est pas le cas (et si le prêtre n'indique pas qui il souhaite affecter), tous les cadavres présents doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Tous ceux qui réussissent sont réincarnés, sans aucune limite de temps depuis la date de leur mort. Ils prennent une forme aléatoire, mais qui doit nécessairement pouvoir survivre dans leur environnement (en d'autres termes, il est impossible de se réincarner en poisson sur la terre ferme, ou en oiseau tropical dans les régions arctiques).

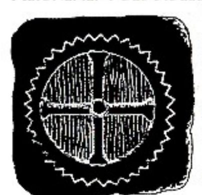
Les composantes matérielles de *brume de la déesse* sont trois gouttes d'eau bénite par Eldath, par l'un de ses serviteurs (qui doit le faire au nom de sa supérieure) ou par un Exalté d'Eldath.

Gond

(Faiseur de Merveilles, Seigneur des Forgerons, Inspiration Divine, Saint Créateur de Toute Chose)

Puissance intermédiaire d'Outreterre, N

Sphère d'Influence :	Création, artisanat, construction, travail de la forge
Autres Noms :	Zionil (en Durpar, en Estagond et à Var la Dorée)
Nom du Domaine :	Outreterre/Merveilhommière
Supérieur :	Oghma
Alliés :	Lathandre, Oghma, Tempus, Waukyne (portée disparue)
Ennemis :	Talos
Symbole :	Roue dentée luisante à quatre rayons, en ivoire, os ou métal
Alignement des Fidèles :	Au choix



Gond le Faiseur de Merveilles est le dieu des forgerons, des ébénistes, des inventeurs et des ingénieurs. On le représente généralement sous la forme d'un forgeron musclé, à la peau vaguement rougeoyante et maniant un puissant marteau, travaillant à la forge où il accomplit son art.

Il sert Oghma, au même titre que Déneïr et Milil. C'est lui qui est à la base des idées créatrices d'Oghma et il inspire tous les inventeurs. Son pouvoir est toujours plus puissant, ce qui lui a permis d'acquérir une indépendance certaine, tant et si bien que la plupart des mortels oublient souvent qu'il est le subordonné du Dieu du Savoir. En Durpar, en Estagond et à Var la Dorée, on le vénère comme faisant partie intégrante de l'Adama, monde conscient intégrant l'essence divine de tout être vivant. Dans ces trois contrées, on le connaît sous le nom de Zionil, patron des inventeurs, artisans et créateurs.

Gond est toujours en train de créer et de requérir d'Oghma l'autorisation de faire bénéficier les mortels de ses inventions, sans vraiment réfléchir aux conséquences qu'elles pourraient avoir. Ce qui le fascine, c'est de transformer la théorie en réalité, et les implications de ses découvertes ne l'intéressent guère. Il a en permanence besoin de matières premières et de composantes étranges, ce qui l'encourage parfois à accepter des contrats qu'il devrait refuser, simplement parce qu'on lui offre les ingrédients qu'il recherche ou un savoir qui peut lui être utile, ou encore parce qu'on lui promet de lui rendre service en retour. Génie affable, il peut également se montrer distrait, sarcastique ou condescendant, et parfois faire preuve d'un grand sérieux dans les affaires. Il prend grand soin de ses fidèles et, même s'il ne leur répond pas toujours dans les plus brefs délais (il est très occupé), il veille à ce qu'ils aient tout ce dont ils ont besoin.

Lors du Temps des Troubles, on l'a vu arriver sous forme de gnome sur les côtes du Lantanne. Sa véritable nature a bien vite été découverte et il a été vénéré dans cette contrée jusqu'au terme de la Crise des Avatars. En remerciement, il a révélé aux Lantannais le secret de la fabrication de la poudre à canon et, depuis 1358 CV, le Lantanne alimente les ports occidentaux en arquebuses (la crosse de toutes ces armes étant systématiquement frappée du sceau de Gond).

Avatar de Gond

(mage 27, clerc 20, voleur 19, guerrier 15)

L'avatar de Gond est très rarement vu en dehors de ses temples, car il préfère avoir recours à d'autres manifestations. Il prend parfois les traits d'un homme blond, petit et mince, ou encore ceux d'un gnome ou d'un forgeron à la peau rougeoyante. Quel que soit son aspect, il est alerte et curieux, son visage est marqué par le travail à la forge et ses yeux noirs sont extrêmement vifs. Il porte un tablier noirci sur des vêtements de peau, mais peut faire apparaître à volonté des plaques de *verre d'acier* qui flottent autour de lui et le protègent indépendamment, sans jamais se souder pour constituer une véritable armure. Son puissant marteau de forgeron peut également lui servir d'arme en cas de besoin. Il a accès aux sorts de toutes les sphères et de toutes les écoles, et toutes les altérations auxquelles il fait appel voient leur effet doublé (et s'accompagnent, le cas échéant, d'une pénalité de -2 au jet de sauvegarde adverse).

CA -5 ; VD 15 ; pv 188 ; TAC0 6 ; #AT 5/2*
Dég 2d4+27 (marteau de tonnerre [+11], +12 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation) ou 1d10 (arquebuse)
RM 65 % ; TA G (3 m de haut)
For 24, Dex 19, Con 21, Int 25, Sag 20, Cha 16
Sorts : M : 6/6/6/6/6/6/6/5/5 ; P : 12/12/11/10/7/5/2
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 4, Sor 4

* Son marteau de tonnerre ne lui permet de frapper qu'une fois par round, mais il bénéficie de son nombre d'attaques normal (5/2) lorsqu'il utilise son marteau +3.

Attaques/défenses spéciales : Lorsqu'il lui faut combattre, Gond utilise souvent son *marteau de tonnerre*. Il peut s'en servir pour frapper ou pour le lancer (jusqu'à 120 m de distance) une fois par round. Les dégâts qu'il inflige sont calculés comme s'il portait un *ceinturon des géants* et des *gantelets des ogres* (*marteau* +5, bonus de +6 aux dégâts pour les gantelets, sa Force étant égale à celle que confère le ceinturon). Tout géant frappé par l'arme meurt sur le coup, de même que les ogres, ogres mages, trolls, ettins et autres golems d'argile, de chair et de pierre. À chaque impact, il étourdit pendant 1 round toutes les créatures distantes de moins de 30 m. Gond adore également les arquebuses. Il peut en faire apparaître une (déjà chargée) lorsqu'il le souhaite, ce qui lui permet de tirer une fois par round (il ne perd pas de temps à se débarrasser de son arquebuse précédente). On l'a déjà vu se servir de bâtons magiques et d'un *marteau +3*, et il a la faculté de faire apparaître n'importe quel objet magique non unique décrit dans le *Guide du Maître*, le *Recueil de Magie* ou n'importe quel supplément consacré aux Royaumes Oubliés. L'objet en question ne peut être un artefact et ne doit pas non plus se trouver entre les mains d'un autre dieu. Il arrive en 1 round.

Les armes métalliques ne peuvent faire aucun mal à Gond, pas plus que celles qui ont été fabriquées à l'aide d'outils métalliques ou de procédés de forge (fonte, martelage, etc.). Une fois par tour, il peut faire en sorte que tous les objets magiques se trouvant à proximité cessent de fonctionner (comme s'il lançait le sort *disjonction de Mordenkainen*). Les objets métalliques non magiques qui le frappent sont automatiquement désintégrés (sans jet de sauvegarde), tandis que ceux qui sont magiques connaissent le même sort s'ils ratent un jet de sauvegarde contre la désintégration (à -5). Même en cas de succès, l'attaque n'occasionne pas le moindre dégâts à Gond. Enfin, le Faiseur de Merveilles ne peut être touché par les armes à feu (arquebuses, etc.) et les golems et autres automates refusent catégoriquement de l'attaquer.

Autres manifestations

Gond apparaît généralement sous la forme d'un marteau de forge environné de fumée grise, mais il lui est déjà arrivé de prendre l'aspect de deux yeux noirs et pénétrants, eux aussi pris dans la brume et accompagnés d'un bruit répété de marteau frappant une enclume. Chacune de ces manifestations est capable de parler et de faire usage de magie. Les sorts lancés prennent la forme de petits nuages de fumée, jusqu'à ce qu'ils atteignent leur cible (moment auquel ils ont

leur effet normal). Souvent, Gond inspire ses fidèles pour leur permettre d'inventer de nouvelles choses ou de découvrir des applications novatrices pour les objets connus. Il leur donne également des objets (magiques ou non) pouvant les aider lorsqu'ils se trouvent face à un problème épineux (même si, la plupart du temps, il n'explique pas en quoi son cadeau peut s'avérer utile). Ces objets disparaissent fréquemment après avoir servi. Gond envoie également des bakus sacrés, einheriars (qui étaient inventeurs de leur vivant), golems, méphites foudroyants, maruts, pseudo-dragons, dragons d'acier, dragons de cristal et autres outils ou meubles animés à l'aide de ses fidèles (ou tout simplement pour leur montrer qu'il est content d'eux).

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	Au choix
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non

Tous les clercs et prêtres du culte de Gond reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Depuis le Temps des Troubles, le culte de Gond connaît une nette recrudescence, mais cela l'expose aux assauts des religions rivales et de tous ceux qui craignent la technologie. Le gondarisme est la religion officielle de la Latanne, île où les inventions nouvelles se multiplient. Les hommes sont plus nombreux que les femmes à vénérer Gond, tant au sein du clergé que dans le reste de la population, mais il n'existe aucune forme de ségrégation dans les rangs des Gondiens. La plupart d'entre eux sont des humains, mais de plus en plus de gnomes viennent les rejoindre, surtout depuis que le dieu a pris la forme de l'un des leurs au cours de la Guerre des Dieux.

Dans la quasi-totalité des Royaumes, les clercs de Gond sont environ 15 fois plus nombreux que les prêtres du culte (que l'on nomme faiseurs ou faiseuses de merveilles). En Lantanne, cette proportion est plus qu'inversée, car on y trouve plus de 20 faiseurs de merveilles pour un clerc. La plupart des prêtres du culte sont lantannais et presque tout marchand lantannais que l'on rencontre hors de son île est un faiseur de merveilles.

Les clercs de Gond sont appelés Krii, terme lantannais invariable signifiant "désavantagés". Malgré cette appellation peu flatteuse, nombre de clercs occupent un poste éminent au sein de la religion d'État. Le Très Saint Propagateur de la Foi (autorité suprême du culte, du moins en théorie, hors du Lantanne) est par exemple un clerc. On dénombre plusieurs branches du clergé dans le nord, dont un complexe très récent à Tilverton.

Les fidèles se décernent le titre de Consacrés de Gond et s'appellent fréquemment, entre eux, Frère Consacré ou Sœur Consacrée. Leurs titres officiels sont toutefois les suivants, par ordre d'importance : Émerveillé (novice), Postulant Chercheur (apprenti-prêtre), Chercheur de Petites Choses (prêtre confirmé), Chercheur, Chercheur du Douzième Ordre, Chercheur du Onzième Ordre, et ainsi de suite jusqu'au Chercheur du Premier Ordre, Grand Chercheur (titre détenu par tous les membres éminents du clergé), Maître (dirigeant d'une communauté religieuse ou chargé d'un site sacré) et Grand Artificier (le plus haut rang qu'il est possible d'atteindre chez les Gondiens). Même si les prêtres agissent parfois indépendamment pour ce qui est d'encourager les inventeurs, la hiérarchie du culte est très stricte et les ordres des supérieurs sont obéis à la lettre.

Dogme : La croyance des Gondiens peut se résumer à : "Seuls les actes comptent." Les intentions sont louables, mais elles n'ont qu'une importance réduite en regard du résultat (ce qu'il reste une fois l'épée forgée ou la bataille livrée). Les paroles sont pour les autres. Ceux qui servent vraiment Gond, eux, agissent.

Tous les Gondiens ont pour tâche d'inventer des machines qui fonctionnent. Ils doivent donc passer maîtres dans l'art de la forge et ses nombreuses facettes (coulage, trempe, etc.), et apprendre à œuvrer de diverses manières afin de pouvoir créer en tout lieu et dans toute situation. Vénérer Gond revient à tenter de percer les mystères de l'inconnu à l'aide de nouvelles inventions. L'élégance et l'utilité doivent être les deux bases de la création.

Les fidèles doivent innover et expérimenter, mais aussi encourager les autres à faire de même en leur accordant leur aide, tant physique que financière. Ils ont pour mission de faire en sorte que les agriculteurs, chasseurs et membres des autres corps de métier réfléchissent aux outils qui pourraient leur faciliter la tâche, à de nouvelles façons d'utiliser ceux dont ils disposent déjà, et même à aborder les problèmes auxquels ils sont confrontés de manière novatrice.

Les Consacrés doivent noter toutes leurs idées, ainsi que les expériences qu'ils ont effectuées, ce, pour que les autres puissent poursuivre leur œuvre quand ils auront rejoint le Saint Créateur de Toute Chose. Ils doivent observer, acquérir et ranger avec le plus grand soin les inventions des autres, et montrer tout ce qu'ils ont appris à leurs frères Consacrés. Il leur faut discuter des nouvelles idées pour que chacun comprenne que le culte de Gond est synonyme d'illumination.

Activités quotidiennes : Les Gondiens gardent secrètes les formules de la poudre à canon et divers enduits, nettoyants et lubrifiants. Ils les vendent par petits pots dans toutes les régions de Féerûne, ce qui leur permet de s'enrichir. Ils proposent également des boucles de ceinture, de petites clochettes en laiton, des ensembles mortier-pilon et divers monocles et loupes. Autrefois, les petits pots en verre dans lesquels ils transportent la poudre à canon et leurs autres substances secrètes n'étaient fabriqués qu'en Lantanne, mais ils sont désormais si appréciés que des entreprises rivales se sont montées à Calimshan et à Tashalar. Afin de protéger leurs secrets, les prêtres de Gond doivent saboter les efforts de leurs rivaux, soit de manière directe, soit en usant de diplomatie ou d'influence financière (tout en faisant bien attention de ne pas se faire repérer).

Au fil de leurs voyages, les Gondiens investissent, se constituent des refuges, forgent des alliances et acquièrent toutes les inventions qu'ils rencontrent. Ils doivent aider innovateurs et inventeurs autant que faire se peut et faire parvenir de fréquents rapports au Maître le plus proche.

La hiérarchie n'apprécie guère qu'un prêtre s'installe quelque part, sauf si ce dernier parvient à démontrer à ses supérieurs qu'il a choisi un endroit riche en nouvelles inventions ou digne d'être surveillé en permanence, comme Eauprofonde, Athkatla, Suzail et, il y a peu, Château-Zhentil. Par contre, s'enrichir en servant le Faiseur de Merveilles est fortement encouragé, car quel meilleur moyen existe-t-il de montrer à tous les récompenses qui attendent ceux qui servent Gond ?

Les Gondiens sont des bâtisseurs très recherchés, surtout lorsqu'il s'agit d'ériger des temples complexes dédiés à d'autres dieux. Grâce à ces nombreux contrats d'ingénierie et de construction, le clergé de Gond voit son influence croître, mais ses ennemis augmentent du même coup, car qui peut connaître tous les secrets d'un temple mieux que celui qui l'a construit ?

Festivités et cérémonies religieuses : Les Gondiens n'ont qu'une seule fête calendaire, l'Ippeniale. Longue de 12 jours, elle suit directement l'équinoxe vernale (Herbeverte) et doit son nom à Ippen, premier grand clerc de Gond, qui apparaît parfois à ses lointains successeurs en cas de besoin. Au cours de l'Ippeniade, tous les fidèles se réunissent dans un temple, une abbaye ou un site sacré afin de montrer les innovations qu'ils ont vues ou créées de leurs mains (nombre de cavernes et de tours isolées qui abritaient autrefois un inventeur célèbre sont aujourd'hui considérées comme des sites sacrés par les Gondiens). Durant ce festival, on mange, on boit et on festoie. Certains prêtres en profitent pour se rendre à diverses réunions de fidèles, en utilisant leurs sorts s'ils sont capables de se téléporter ou, à défaut, en faisant appel aux nombreux *portails* maintenus ouverts par le clergé.

Extrêmement simples, les rites quotidiens sont constitués de prières murmurées au réveil et au moment de se retirer pour la nuit. Bien souvent, on s'en acquitte au moment de l'habillage ou du déshabillage afin de ne pas les oublier. Une prière de remerciement, plus longue, précède le principal repas de la journée, et une autre doit être récitée avant de se lancer dans toute nouvelle invention (à l'inverse, réparations et maintenance ne nécessitent aucune prière particulière).

Lorsqu'un nouvel outil ou une nouvelle machine est vu ou fabriqué par un Gondien, celui-ci doit, si possible, en effectuer deux copies. La première est cachée loin des voleurs et des vandales pour être montrée aux autres fidèles lors de la prochaine Ippeniade, tandis que l'autre est brisée (ou, mieux encore, brûlée) en récitant une longue prière à la gloire de Gond. Cette cérémonie, connue sous le nom de Destruction Sacrée, renforce plus encore le statut du Saint Créateur de Toute Chose.

Lieux de culte principaux : Le plus grand lieu de culte du gondarisme est l'Atelier de la Sainte Inspiration, qui se dresse dans la ville d'Illul, en Lantanne. Ce grand monastère clos de murs est sous la responsabilité du Grand Artificier Danactar, Très Saint Serviteur de Gond, qui est également le chef de l'Église féerûnienne du Faiseur de Merveilles.

C'est à Tilverton que se trouve le temple le plus important de tout le Mitan. Cet édifice, qui a pour nom Maison du Faiseur de Merveilles (il était autrefois connu sous l'appellation de Maison de Gharri), est dirigé par le Grand Artificier Burlan Almaether, lequel a sous ses ordres plus de 40 prêtres qui multiplient les inventions à la gloire de leur dieu.

Ordres affiliés : Aucun ordre de chevalier n'est affilié au culte de Gond. Par contre, ce dernier compte dans ses rangs un grand nombre de sociétés et d'ordres honorifiques. Bien souvent, ils sont constitués afin de reconnaître l'œuvre de Gondiens travaillant dans un domaine bien précis et de promouvoir les échanges d'idées entre spécialistes, tout en évitant les fuites qui pourraient bénéficier aux rivaux. Parmi toutes ces sociétés, on recense l'Ordre des Puissants Maçons et Tailleurs de Pierre, le Saint Ordre des Architectes et Bâtisseurs de Ponts Qualifiés, les Armuriers du Faiseur de Merveilles, l'Ordre Secret des Rouages, Mécanismes d'Horlogerie et Autres Automates, la Société des Constructions Créatives des Châteaux et Édifices Somptueux, ou encore les Sœurs et Frères Charpentiers, Ébénistes, Marionnettistes et Créateurs de Jouets.

Vêtements sacerdotaux : Les membres du clergé portent des habits safran au col cramoisi, auxquels ils ajoutent une étole du même rouge. Ils arborent également, à l'épaule, une écharpe en cuir s'achevant par une large bourse. Sont fixés à cette écharpe de multiples petits outils métalliques, des rouages, du fil de fer, de



la ficelle, des verrous, des crochets, des fermoirs, des boucles de ceinture, mais aussi des bouts de bois, d'acier ou de fer blanc, car qui sait ce qui peut s'avérer utile en cas d'urgence (cet accessoire leur permet également d'accrocher leurs outils de voleur). Enfin, leur costume de cérémonie ne serait pas complet sans une large ceinture faite de boucles métalliques et un chapeau à très large bord qui a pour vertu de les protéger du soleil. Le symbole de Gond, fait d'os, d'airain, de bronze ou d'ivoire, est porté en pendentif.

Vêtements de tous les jours : Dans les situations dangereuses, les Gondiens peuvent revêtir une armure (à laquelle ils ajoutent leur fidèle écharpe fourre-tout), mais ils préfèrent généralement bénéficier de la protection de 10 à 12 guerriers chevronnés. Leur tenue est d'abord et avant tout pratique, et elle multiplie les bourses pleines à craquer (en plus de leur écharpe, bien sûr). La plupart portent de gros anneaux à tous les doigts, ce qui leur permet de délivrer de terribles coups de poings (1d3 points de dégâts), et il ne leur faut que quelques instants pour tirer l'équivalent d'une matraque (1d4 points de dégâts) de l'une de leurs bourses, ainsi que trois ou quatre couteaux de taille et de forme variées (ceux qui se cachent dans un talon amovible sont parmi leurs favoris). Peu de Gondiens sont prêts à s'abaisser à voler, mais presque tous possèdent l'équipement nécessaire pour entrer par effraction chez quelqu'un (pinces, outils de voleurs, etc.) et ils savent s'en servir. De plus en plus, ils prennent l'habitude de se munir de petites fioles métalliques pleines de poudre à canon (scellées pour se prémunir de l'humidité et des étincelles), auxquelles ils ajoutent une mèche pour se faire des projectiles explosifs en cas d'ennui (en moyenne, les grenades de ce type ont des portées de 3/6/10 m et infligent 2d4 points de dégâts de type feu/explosion dans un rayon de 1,50 m). Il faut 1 round pour préparer la mèche et l'allumer; la grenade peut être lancée dès le round suivant. Si le prêtre rate sa cible, reportez-vous au Diagramme de dispersion du *Guide du Maître* pour voir où le projectile atterrit.

Prêtres du culte (faiseurs de merveilles)

PRÉ-REQUIS :	Dextérité 14, Intelligence 14, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Dextérité, Sagesse
ALIGNEMENT :	NB, LN, N, CN
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C), plus les arbalètes et les armes à feu (si ces dernières existent)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum d'armure de plates (pas de bouclier)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, combat, divination, élémentaire, nombre, protection, soleil, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Charme, création, garde, nécromancie, soins
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, plus tous les bâtons, sceptres et baguettes magiques
COMP. REQUISES :	Une au choix parmi : armurerie, charpenterie, don artistique, ferronnerie, forge d'armes, ingénierie, maçonnerie, maroquinerie, mines, poterie
COMP. SUP. :	Ingénierie (le fait de devoir la prendre une seconde fois alors que leur dieu la leur accorde automatiquement leur confère un bonus de -1 à leurs tests d'Intelligence), lecture/écriture (commun), taille de gemmes

- Les gnomes peuvent être faiseurs de merveilles. Cette vocation est encore mal vue dans la plupart des communautés, mais les temps changent peu à peu.
- Les faiseurs de merveilles peuvent choisir des compétences diverses des groupes combattant, prêtre et roublard, sans subir la moindre pénalité pour un groupe auquel ils n'auraient pas normalement accès en tant que prêtres.
- Ils gagnent 2 unités de compétence supplémentaires au 1er niveau et leur progression se fait plus rapidement : chaque fois qu'ils devraient acquérir une nouvelle unité de compétence, ils en gagnent 2. Toutes ces unités supplémentaires doivent être utilisées pour développer leur maîtrise des arts, de l'artisanat ou des divers métiers.
- Ils bénéficient d'un bonus de -2 à tous leurs tests de compétence lorsqu'ils utilisent les compétences suivantes : armurerie, charpenterie, don artistique, ferronnerie, forge d'armes, ingénierie, maçonnerie, maroquinerie, mines, poterie. Ils ne gagnent pas automatiquement ces compétences, mais bénéficient systématiquement du bonus s'ils les maîtrisent. Ils peuvent bien évidemment accroître leur bonus de la façon normale en affectant une ou plusieurs unités aux compétences qu'ils possèdent déjà.
- Ils sont particulièrement doués pour comprendre tous les mécanismes, ce qui inclue les serrures. Pour peu qu'ils possèdent les outils appropriés, ils peuvent crocheter les serrures comme un voleur de niveau deux fois moindre (utiliser pour cela les Capacités de voleur moyennes, page 34 du *Guide du Maître*, en prenant en compte les modificateurs concernant la Dextérité et la race du personnage, ainsi que l'armure qu'il porte).
- Ils peuvent lancer *cheval de bois* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/décade.
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la faculté de jeter *serviteur invisible* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils deviennent capables de lancer *bâton-tonnerre* et *peau de pierre* (sorts de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils peuvent faire appel à *animation d'un objet* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.
- Enfin, au 10ème niveau, il leur est possible de lancer *bras articulé* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.

Sorts de Gond

Deuxième niveau

Maniement (Enchantement/charme)

Sphère :	Charme, pensée
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort confère à la créature affectée la maîtrise temporaire d'une arme ou d'un outil choisi par le prêtre au moment de l'incantation. Le sujet peut être le personnage lui-même, ou tout autre individu qu'il touche en récitant la formule magique. L'enchantement permet de tout connaître sur l'objet. Par exemple, un magicien qui se retrouve temporairement capable de manier l'arbalète sait comment l'armer, où se trouve la poulie (si le modèle en possède une) et à quoi servent les divers carreaux utilisables (à compter qu'il dispose d'un choix). De la même manière, un érudit qui apprend soudainement à se servir d'une pioche sait où trouver les défauts dans les blocs de pierre, comment frapper pour éviter de faire des étincelles, comment préserver l'outil pour qu'il ne s'émousse pas trop rapidement, et ainsi de suite.

Maniement n'augmente en rien la Force, la masse ou l'allonge du sujet (ou toute autre caractéristique physique qui lui permettrait de tirer un meilleur parti de l'objet). Le sujet sait juste comment faire tant que le sort persiste. Dès qu'il se dissipe, il oublie toutes les connaissances acquises par magie, même s'il se souvient de ce qu'il a fait avec l'arme ou l'outil.

Cinquième niveau

Bras articulé (Altération, évocation)

Sphère :	Création
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort crée un bras mécanique en acier qui ne pèse rien, segmenté comme suit : un bras proprement dit, long d'un mètre, puis un "coude" sphérique s'articulant dans n'importe quel sens, un avant-bras (également long d'un mètre), un poignet, lui aussi sphérique, et enfin une main articulée dotée de quatre doigts et d'un pouce opposable (ce dernier ne se trouve toutefois pas sur le côté des autres doigts, contrairement à une main humaine, mais directement en face, de l'autre côté de la paume). L'épaule flotte dans les airs, à proximité de la tête du prêtre. La portée du sort indique quelle est la distante pouvant séparer le personnage de l'épaule sans que le bras se dissipe (ou refuse de se former).

Le bras a les caractéristiques suivantes : CA 1, Force 19, VD vl 12 (A). Il peut allonger chacun de ses segments jusqu'à un maximum de 10 m (pour une longueur totale de 20 m) sur ordre mental du prêtre. Il est généralement utilisé pour saisir des objets ou des individus à distance, mais il peut également faire office d'arme.

Le *bras articulé* peut donner des coups de poing (2d4+7 points de dégâts à chaque coup), utiliser des armes de jet (en bénéficiant d'un TAC0 amélioré de 1 point par rapport à celui du personnage) ou agripper un adversaire (à +3 au jet d'attaque). S'il parvient à se saisir de sa cible, il lui inflige 1d6 points de dégâts, l'empêche de lancer le moindre sort, réduit sa vitesse de déplacement de moitié, lui impose une pénalité de -3 au jet d'attaque si elle souhaite se servir d'armes de jet et enfin l'oblige à effectuer un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour tous les objets fragiles qu'elle porte ou tient en main.

Le bras peut également déclencher des pièges à distance, ou encore déplacer ou attraper des objets dont le prêtre n'ose pas approcher (comme les cadavres couverts de fongus ou de moisissures, les objets enflammés ou les monstres venimeux).

Il peut aussi ouvrir les serrures sur simple contact, auquel cas il agit comme un sort de *déblocage* lancé par un magicien de niveau 12. Pour qu'il utilise cette faculté, il faut que son créateur lui en donne l'ordre. Si jamais le *déblocage* réussi, le bras disparaît dès qu'il ouvre la porte (cette faculté épuise toute la magie de l'enchantement). La taille du battant ne change rien et le bras se dissipe tout autant

en déverrouillant une lourde porte qu'une petite poterne (à noter que, comme indiqué ci-dessus, il a encore le temps d'ouvrir la porte avant de disparaître ; si la porte s'ouvre seule, le bras se volatilise instantanément). Par contre, le sort se poursuit normalement si le bras ouvre une porte fermée à clef en tournant celle-ci dans la serrure.

Les composantes matérielles de *bras articulé* sont deux petites baguettes ou tiges métalliques (qui doivent être droites), deux sphères (lisses) en verre ou en bois (ou une articulation tirée du cadavre de n'importe quelle créature) et deux cheveux humains.

Sixième niveau

Machine fantastique (Altération, évocation, illusion/fantasme)

Sphère :	Création
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	1 tour
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort fait apparaître une machine illusoire. Massive, très bruyante et pourvue de nombreux bras, elle flotte dans la direction déterminée par le prêtre (VD vl 4 (C)) et peut accomplir une des tâches suivantes (et une seule), au gré de son créateur :

- *Pousser* : La machine peut pousser un rocher, un bâtiment ou un mur (pour le faire s'effondrer), une porte (pour la forcer à s'ouvrir) ou même, tout simplement, un meuble ou un cadavre. Dans ce cas, elle se déplace à la vitesse de 24 m/round sur un sol de pierre, 18 m/round sur un sol de terre ou parsemé de pierres (gravats, éboulis) et 12 m/round sur de la terre meuble ou dans la boue. Les murs ont droit à un jet de sauvegarde (réussi sur un 12 ou plus) pour ne pas être affectés. En cas de succès, ils résistent à la machine pendant le round en cours (et doivent effectuer un nouveau jet de sauvegarde lors du suivant).
- *Tirer* : La machine peut également tirer des masses importantes (ne dépassant pas 50 fois le poids du prêtre), même le long de plans inclinés ou à la verticale. C'est la magie qui l'a créée qui lui permet aussi de tracter sa charge ; elle n'endommage donc jamais cette dernière. Sa vitesse de déplacement est la même que lorsqu'elle pousse (voir ci-dessus).
- *Soulever* : Elle peut soulever les poids de la même manière qu'elle les tire (voir ci-dessus).
- *Creuser* : Dans la terre meuble et la boue, la machine creuse à la vitesse de 24 m/round (la galerie forée faisant 3 m de large). Dans une terre plus compacte et parsemée de pierres, la profondeur atteinte passe à 18 m/round, contre 12 m/round dans la roche. Elle peut forer un trou de 6 m de diamètre, mais la distance parcourue à chaque round est réduite de moitié. Il lui est également possible de creuser à l'horizontale mais, là encore, sa progression est ralentie de moitié (pour un diamètre de 3 m).
- *Lancer* : La machine peut jeter des pierres, des cordes ou même un filin auquel on a fixé un poids important (par exemple, pour traverser un gouffre). Son TAC0 est le même que celui du prêtre. Lorsqu'elle rate son but, on se réfère à la Table de dispersion du *Guide du Maître* pour déterminer où le projectile atterrit. La *machine fantastique* peut jeter des objets à 1d6+30 m de distance. Lorsque les projectiles atteignent des créatures, ils leur infligent des dégâts correspondant à leur nature. La machine ne peut lancer des objets plus massifs que ce qu'elle peut tirer (voir ci-dessus), mais un tel projectile inflige-rait 12d12 points de dégâts en cas de coup au but.
- *Frapper à répétition* : Enfin, la machine peut utiliser un outil ou une arme pour battre le grain, dégager une végétation envahissante ou frapper toutes les créatures se trouvant dans une zone longue de 6 m et large de 10 m. Toutes sont la cible de 2d4+2 attaques par round, les dégâts étant déterminés par l'arme utilisée (cette dernière est choisie par le prêtre au moment de l'incantation ; il doit nécessairement s'agir d'une arme à une main). Les cibles mobiles ont droit à un jet de sauvegarde par round. En cas de succès, les attaques qui les touchent ne leur infligent que des dégâts réduits de moitié.

La *machine fantastique* est totalement intangible et ne peut effectuer qu'une seule des tâches décrites ci-dessus. Elle disparaît au terme du sort, même si elle n'a pas accompli ce pour quoi on l'a créée (en d'autres termes, une masse qui n'a pas été soulevée jusqu'à bon port retombe aussitôt). Malgré la nature illusoire de la machine, la force qu'elle exerce sur son environnement est on ne peut plus réelle. Grâce à cet enchantement (qu'ils préservent comme l'un de leurs plus grands secrets et qu'ils n'inscrivent jamais dans sa totalité sur un même tome), les Gondiens sont extrêmement respectés dans certains cercles.

Les composantes matérielles de *machine fantastique* sont une goutte d'eau, un fragment d'adamantine ou d'adamantite (le minerai dont le métal est tiré), une poulie ou roue dentée en métal et un fil de toile d'araignée.

Grumbar

(Patron de la Terre, Seigneur de la Terre, le Rugueux, Roi de l'Empire Souterrain, Patron des Élémentaux de Terre)

Puissance majeure du Plan Élémentaire de la Terre, N

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Élément terre, élémentalistes de la terre, solidité, immuabilité, serments
AUTRES NOMS :	Étugène (dans les Terres de la Horde)
NOM DU DOMAINE :	Plan Elémentaire de la Terre/La Grande Montagne
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Dumathoïn, Garl Brilledor, Geb, Kurtulmak, Laduguer, Skoraeus Osdepierre, Urogalan
ENNEMIS :	Akadie, Urdlen
SYMBOLE :	Plusieurs montagnes, souvent sur fond pourpre
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	Au choix



Grumbar est un dieu puissant, que l'on représente généralement sous la forme d'un immense élémental de terre, aux bras extrêmement musclés et dont les yeux brillent comme deux rubis. Il incarne la stabilité et la résistance au changement, deux propriétés de cette terre dont il est issu. C'est également le dieu qui rôde et qui observe, qui porte de lourds fardeaux sans jamais se plaindre, et enfin qui garde les trésors cachés confiés aux entrailles de la terre.

Comme tous les seigneurs élémentaires, il ne se préoccupe guère de ses fidèles mortels. Ses réactions sont toujours prévisibles, même si la logique qui lui permet d'y aboutir est totalement incompréhensible : il lutte contre tout changement, cherchant, encore et toujours, à préserver le statu quo. L'inactivité relative des quatre seigneurs élémentaires fait qu'on les considère comme des puissances mineures dans les Royaumes, et leurs religions respectives sont ravalées au rang de sectes. Dans les Terres de la Horde, Grumbar est connu sous le nom d'Étugène, déesse du Plan Élémentaire de la Terre. Le fait que le Seigneur de la Terre soit perçu comme une entité mâle ou femelle ne semble pas poser le moindre problème.

Grumbar accepte les offrandes qui lui sont faites sans se plaindre ni répondre de quelque manière que ce soit. On prétend qu'il apprécie tout particulièrement les sardonyx et les jaspes, et que ces gemmes lui font souvent office d'yeux (de même que les rubis) sur les statues qui le représentent. Les dons qu'il fait à ses fidèles sont généralement des sorts de protection et des renseignements concernant les zones les plus riches des entrailles de la terre mais, là encore, sa logique est incompréhensible. Certains de ses fidèles, particulièrement dévots, ne cessent de lui sacrifier des pierres précieuses et des statues de pierre sans jamais rien recevoir en échange, tandis que d'autres ont découvert un fantastique filon pour l'avoir un jour prié. Grumbar n'a pas été aperçu dans les Royaumes lors du Temps des Troubles.

Avatar de Grumbar

(élémental de terre à 30 DV, clerc 30, mage 30)

S'il faut en croire les textes existants, Grumbar n'aurait été vu qu'un total de quatre fois sous forme d'avatar (la première occasion s'étant produite lors de la formation de la Grande Faille). Le Seigneur de la Terre a l'aspect d'un énorme élémental de terre de 8 m de haut. Le sol tremble à chacun de ses pas, tandis que sa voix rappelle le bruit que font deux pierres qui s'entrechoquent, le crissement des cailloux sur la plage, ou encore le murmure de la terre qui s'écarte sur le passage du soc. Il peut lancer des sorts de l'école élémentaire de la terre et des sphères élémentaire (terre) et de soins.

CA -4 ; VD 12 ; pv 306 ; TAC0 -9 ; #AT 2
Dég 12d8
RM 50% ; TA T (8 m de haut)
For 25, Dex 14, Con 24, Int 19, Sag 19, Cha 10
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/6/6, P : 12/11/11/10/9/9/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : En cas de combat, Grumbar fait tout son possible pour aplatir tous ses adversaires. Tant qu'il est en contact avec la terre, il est considéré comme originaire du Plan Primaire ou de la sphère de cristal dans lequel il se trouve, ce qui l'immunise contre certains effets de sorts tels que *coquille antimagique*, *parole divine* et *protection contre le mal/le bien* (ceux qui sont en rapport avec les créatures des autres plans). De plus, il est totalement immunisé contre les sorts cherchant à le séparer de la terre (*lévitation*, *vol*, *gravité inversée*, *marche divine*, etc.).

Ses poings peuvent traverser les protections magiques des créatures terrestres sans qu'ils en subissent le moindre contrecoup. Les sorts comme *peau de pierre* sont donc totalement inutiles contre lui. Pour leur part, les créatures volantes conservent toutes leurs protections magiques, à l'exception de celles qui sont basées sur l'élément terre (comme *peau de pierre*).

Sur le Plan Primaire, Grumbar peut rompre le combat à tout moment. Il lui suffit pour cela de passer 2 rounds à fusionner avec la terre.

Autres manifestations

Grumbar envoie plus souvent ses manifestations que son avatar. Chaque apparition d'élémental de terre est considérée comme une intervention divine par ses fidèles (qui sont donc de l'avis que les élémentaux contrôlés doivent être libérés à tout prix). Le Rugueux envoie parfois des créatures du Plan Élémentaire de la Terre (xorns, khargras et autres) au secours de ses serviteurs mortels. Les tremblements de terre sont l'expression de son déplaisir et le fait de découvrir un riche gisement de minerai ou de minéraux est le signe qu'il est satisfait.

Le clergé

Clergé :	Prêtres du culte, chamans, croisés, moines
Alignement du clergé :	LB, NB, LN, N, LM, NM
Repousse les morts-vivants :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement bon), Croi : non, Moi : non
Commande aux morts-vivants :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement neutre ou mauvais), Croi : non, Moi : non

Tous les prêtres du culte, chamans, croisés et moines de Grumbar reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. En plus des compétences requises, ils sont fortement encouragés à apprendre ingénierie ou survie (montagne). En sus de leurs sphères de sorts normales, les chamans de Grumbar bénéficient d'un accès majeur à la sphère élémentaire (terre).

Avant le Temps des Troubles, les cultes élémentaires avaient des clercs dans leurs rangs, mais tous ont aujourd'hui été remplacés par des prêtres du culte. Tout le monde ignore pourquoi les seigneurs élémentaires ont décidé d'effectuer cette conversion, mais il est vrai que la plupart de leurs actions sont difficiles à saisir. Depuis la Guerre des Dieux, le clergé de Grumbar a fondé un ordre de croisés et un autre, plus réduit, de moines, ces deux groupes devant tenir les rôles qui restent inoccupés depuis que tous les clercs du culte ont disparu.

Les membres de la prêtrise grumbarienne s'attachent à résister au changement autant que faire se peut. Les activités expansionnistes des autres Églises se heurtent souvent aux fidèles serviteurs du Seigneur de la Terre. Cette opposition peut être passive ou active. Ainsi, les prêtres de Grumbar peuvent très bien se réunir pour appeler un élémental de terre qui aura pour mission de détruire les fondations d'un temple en construction, à moins qu'ils ne décident de mener un assaut armé contre les prêtres d'un dieu rival. Cette résistance au changement ne se limite pas aux questions d'ordre religieux. Elle s'exprime également pour tout ce qui est politique, société et même géographie. Malgré la ferveur de leur conviction en la matière, on ne considère pas les Grumbariens comme des fanatiques. En effet, leurs actes sont souvent très réfléchis et il est extrêmement rare qu'ils prennent des décisions hâtives.

Le clergé s'organise en Blocs, groupes qui, chacun, réunissent 21 prêtres (7 prêtres du culte, ou marcheterres, 7 moines et 7 croisés) et autant de fidèles laïques que possible. Le grand prêtre est toujours un marcheterre et tous les prêtres d'un même Bloc sont d'alignement similaire. Cette politique a tendance à fortement réduire les tensions au sein d'un groupe donné, mais le revers de la médaille est que le clergé est considéré de manière très différente d'une région à l'autre. La plupart des prêtres s'éloignent très rarement des autres membres de leur Bloc, mais certains arpentent Féerûne de long en large pour faire connaître leur foi aux habitants des Royaumes (et en profiter pour repérer les éventuelles menaces pour Grumbar). Les ouailles des Blocs sont souvent en nombre très limité, et leur tâche consiste à assister les prêtres dans la mission que leurs supérieurs leur ont confiée pour l'année en cours. Dans les sociétés primitives ou nomades (par exemple, chez les Tuigans), Grumbar est servi par des chamans qui ne sont alliés à aucun Bloc.

On ne fait que peu de cas des novices, que l'on appelle les Indignes (comprendre "indignes qu'on leur adresse la parole"). Une fois qu'ils se sont prêtés au Serment de Marcheterre, ils deviennent prêtres à part entière (Assermentés). Par la suite, ils se voient décerner le rang suivant, par ordre d'importance : Pierre Fidèle, Bloc de Granit, Roc Vertueux, Bastion de la Foi, Pilier de la Foi, Dévoué Tribun, Loyale Architrave, Point Fondateur, Immuable Bastion, Arche Supérieure, Loyale Voûte et Clef de Voûte de Grumbar. Les prêtres du culte sont connus sous le nom de marchepierres, tandis que les moines et les croisés partagent le titre honorifique de Pierres d'Appui.

Les temples de Grumbar sont toujours en pierre. La plupart ont un splendide plafond en voûte, afin que les fidèles aient l'impression de se trouver au cœur d'une masse vivante. Le bois est extrêmement rare dans de tels édifices. Par contre, gemmes et minerais précieux s'y trouvent en grand nombre.

Dogme : L'Église enseigne qu'il faut résister au changement, surtout quand il est radical. Prêtres ou guerriers, les éminents Grumbariens d'antan se retrouvent souvent dans les légendes d'aujourd'hui, afin de mieux montrer combien il est important de lutter contre toute transformation. La doctrine met également l'accent sur le caractère sacré des serments. Un fidèle du Seigneur de la Terre qui donne sa parole ne peut la reprendre sous peine d'être exclu de sa foi.

Les novices entendent le message suivant : "Grumbar l'éternel est parfait et immuable. Fais tout ton possible lui ressembler, c'est-à-dire pour rester toujours le même et pour lutter contre le changement. La parole donnée est la fondation même de notre société et trahir un serment revient à affaiblir notre civilisation. Propage la bonne parole de Grumbar de par le monde et montre par tes actes les bienfaits de la stabilité et de la sécurité qu'il incarne."

Activités quotidiennes : Ceux qui vénèrent le Seigneur de la Terre se livrent fréquemment à des sermons publics dénonçant cette pratique maléfique qu'est le spelljamming et critiquant (avec moins de véhémence) ceux qui s'embarquent sur les vaisseaux qui font voile vers des terres inconnues. Certes, découvrir de nouvelles terres est un noble idéal, mais Grumbar enseigne qu'il en reste déjà énormément que l'homme n'a pas explorées sur le continent qui regroupe Féerûne, Kara-Tur et Zakhara. Les créatures pensantes d'Abeir-Toril ne devraient se disperser que très lentement, afin de bien connaître chaque centimètre carré de leur monde. Quant au fait de se lancer à la conquête de l'espace, c'est un acte d'une grande témérité… et d'une immense stupidité. Nombre de prêtres répètent ainsi à qui veut l'entendre qu'il y a bien assez de problèmes ici sans aller en chercher d'autres ailleurs. Les Grumbariens s'opposent également aux bouleversements politiques ou sociaux, à la construction d'édifices qui transforment le paysage (comme les barrages) et, bien évidemment, aux changements au sein de leur religion. La plupart des membres éminents du clergé essayent de comprendre quelle terrible erreur les fidèles ont commise pour que Grumbar décide soudainement de transformer ses clercs en prêtres du culte à la fin de la Guerre des Dieux.

Festivités et cérémonies religieuses : Les fidèles doivent prier Grumbar au réveil et avant d'aller se coucher, ce afin de le remercier d'avoir gardé la terre stable et sûre un jour de plus. Ces litanies mises à part, le culte observe deux cérémonies privées et un festival annuel.

Le Serment de Marcheterre est une promesse solennelle que doivent faire tous les membres du clergé lorsqu'ils accèdent au rang de prêtre. Elle leur interdit formellement de se déplacer par voie de mer ou des airs. Il faut que les circonstances soient particulièrement terribles pour qu'un Grumbarien prenne le risque de se faire transporter par voie aérienne (et, malgré cela, il perdrait probablement tout ou partie de ses sorts). Pour ce qui est de l'eau, la restriction est un peu moins sévère et ce type de déplacement est toléré si le sacrifice consenti par le fidèle permet à l'Église d'y gagner (par exemple, en exploitant un temple sur une nouvelle terre, en découvrant une source de minerais qui permettra de remplacer un gisement épuisé, ou même en découvrant une créature de la terre, jusque-là inconnue).

La Fraternité de la Terre est une cérémonie réservée aux prêtres du culte de Grumbar. Elle leur permet, à un certain niveau, d'appeler leurs frères élémentaux. Ce rituel est précédé d'une journée de jeûne et de prières, après quoi l'élémental est appelé. Lorsqu'il répond, on lui offre de l'or et des pierres précieuses, qu'il rapporte à Grumbar avec les salutations de ses fidèles.

Le jour du solstice d'hiver se tient un festival célébrant la fin d'une nouvelle année pour l'Église éternelle de Grumbar. Les dirigeants du clergé en profitent pour se réunir et pour décider des activités de l'année à venir. Une fois établis, leurs plans ne peuvent être modifiés pendant un an.

Lieux de culte principaux : Les plus grands temples de Grumbar sont cachés au beau milieu d'imposantes chaînes de montagnes : l'Épine Dorsale du Monde, le Massif des Grands Pitons, le Muaraghal (qui constitue la frontière orientale d'Halruaa), les Wu Pi Te Shao et les Orsraunes. Tous sont secrets et utilisent à merveille les cavernes naturelles de ces régions, à moins qu'ils n'aient été bâtis avec un talent inouï pour se fondre dans le paysage (auquel cas on ne les reconnaît pour ce qu'ils sont que lorsque l'on arrive juste à côté d'eux). C'est dans le sud du Muaraghal que se trouve le premier temple de Grumbar. La plupart des fidèles essayent d'y venir en pèlerinage au moins une fois au cours de leur existence.

Ordres affiliés : L'ordre monastique de Grumbar répond au nom de Disciples du Visage Immuable. Particulièrement stoïques, ces moines vivent de manière spartiate et préservent le savoir de toute chose pour que le moindre changement soit décelé (et contré) dans les plus brefs délais. Quant aux croisés, il s'agit des Chevaliers de Sardonyx. Ils défendent les sites sacrés contre les infidèles et sont à la tête des rares actions offensives entreprises par leur clergé. Ce sont également eux qui sont chargés de châtier les Grumbariens qui se sont parjurés.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres de Grumbar sont souvent solidement charpentés et leur tenue de cérémonie cherche à les faire paraître aussi larges d'épaules (et, de leur point de vue, aussi stables) que possible. Ils revêtent une robe marron et une ceinture, un chapeau ou une capuche de même couleur, une immense cape gris-vert et brun-roux, soutenue par une armature qui donne l'illusion que celui qui la porte est aussi large que haut, et d'épaisses semelles amovibles qui leur permettent de gagner une bonne dizaine de centimètres. Ils arborent systématiquement le symbole sacré de leur dieu, un gros rubis ou sardonyx frappé du sceau de Grumbar et serti dans un anneau ou un pendentif.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres partant à l'aventure revêtent des habits, des bottes et une cape qui restent toujours dans leurs tons favoris (marron, gris et noir), mais ils savent bien qu'un costume qui leur élargit les épaules ne confère qu'une protection très limitée contre une flèche ou un coup de couteau. Mais on peut également être très impressionnant lorsque l'on est cuirassé de pied en cap et ils s'attachent donc à porter l'armure la plus lourde qui soit.

Prêtres du culte (marcheterres)

PRÉ-REQUIS :	Force 12, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	LB, LN, N, LM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix, mais la plus impressionnante possible
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, combat, élémentaire (terre), protection, soins
SPHÈRES (MIN) :	Divination, élémentaire (eau), élémentaire (feu), nécromancie, vigilance, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, à l'exception des objets dont les effets sont en rapport avec l'air (*tapis volant, anneau de feuille morte, cape chauve-souris*, etc.)
COMP. REQUISES :	Maçonnerie
COMP. SUP. :	Alpinisme ou taille de gemmes (au choix)

- Nains des montagnes, duergars, gnomes des roches et svirfnebelins peuvent être marcheterres, mais ils peuvent par la suite s'attendre à être très mal vus au sein de leur société.
- En plus de leurs sorts de prêtre, les marcheterres peuvent lancer des sorts de magicien de l'école élémentaire de la terre. Ils le font comme s'ils étaient mages de leur niveau (par exemple, un marcheterre de niveau 3 est l'équivalent d'un mage de niveau 3). Ils obtiennent également leurs sorts de magicien par la prière (plutôt que d'avoir à les mémoriser) et ces enchantements viennent obligatoirement en remplacement de sorts de prêtre de même niveau. Ils ont accès aux sorts de niveau 8 au 16ème niveau, et à ceux de niveau 9 à partir du 18ème niveau. Pour cela, il leur faut impérativement les caractéristiques suivantes : Sagesse 18 et Intelligence 16 (pour les sorts de niveau 8) ou Sagesse 18 et Intelligence 18 (pour ceux de niveau 9). Chaque sort de mage de niveau 8 vient en remplacement d'un sort de prêtre de niveau 6, et chaque sort de niveau 9 fait disparaître un sort de prêtre de niveau 7. Les marcheterres comprennent automatiquement les sorts de l'école élémentaire de la terre lorsqu'ils les voient sur un parchemin ou un livre de sorts (comme s'ils bénéficiaient de l'enchantement *lecture de la magie*), mais l'étudier ne leur est d'aucune utilité pour apprendre des enchantements de magicien. Ils ne peuvent jamais remplacer plus des trois quarts de leurs sorts de prêtre par des sorts de magicien (en arrondissant à l'entier inférieur).
- Ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets nocifs des sorts liés à la terre, ainsi que contre les souffles électriques ou qui prennent la forme d'un déluge de projectiles (cailloux, etc.).
- Grumbar leur permet de ne jamais être gênés dans leur mouvement, et ce, quelle que soit l'armure qu'ils portent (du moment qu'elle est métallique ou faite à partir d'éléments tirés du sol). En fait, pour eux, elle ne pèse rien. Elle n'est pas prise en compte dans le poids total qu'ils peuvent porter et n'affecte en rien leur encombrement.
- Au 5ème niveau, ils peuvent conjurer un élémental de terre à 8 DV (1 fois/jour). Ce dernier leur obéit pendant 1 heure, sans que quiconque puisse le leur arracher. Si jamais le marcheterre est tué ou assommé, le monstre devient fou et attaque tout ce qui bouge (sauf son maître) jusqu'à ce qu'il quitte le Plan Primaire. Le prêtre ne considère pas l'élémental comme son serviteur, mais plutôt comme un agent de Grumbar, qui mérite donc tout son respect. Cette faculté est accordée chaque jour, au moment où le personnage reçoit ses sorts.
- Au 7ème niveau, les marcheterres acquièrent le pouvoir de lancer *peau de pierre* (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, ils peuvent jeter *téléportation par la pierre* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Toujours au 9ème niveau, ils deviennent capables de conjurer un élémental de terre à 12 DV (1 fois/décade). Les conditions sont les mêmes que pour ce qui concerne l'élémental à 8 DV (voir ci-dessus).
- Au 13ème niveau, ils peuvent conjurer un élémental de terre à 16 DV par décade. Là encore, voir ci-dessus.
- Au 15ème niveau, ils peuvent se déplacer dans le Plan Élémentaire de la Terre sans avoir besoin de boire, de manger ou de respirer.
- Enfin, plusieurs marcheterres peuvent conjurer un élémental plus puissant en agissant de concert. Il suffit pour cela de cumuler leurs niveaux. Par exemple, deux Grumbariens (de niveau 9 et 5, respectivement) seraient capables d'appeler un élémental à 16 DV. Tant que tous deux restent en vie, la créature leur obéit pendant une heure entière. Si l'un d'eux est tué ou assommé, l'élémental attaque tout ce qui bouge (à l'exception des deux prêtres), puis retourne dans le Plan Élémentaire de la Terre une fois l'heure écoulée. Les marcheterres prenant part à un tel rituel doivent appliquer les règles de conjuration normales en fonction de leur niveau (pour reprendre l'exemple précédent, le prêtre de niveau 5 ne pourra plus conjurer d'élémental à 8 DV de la journée, tandis que celui de niveau 9 sera incapable d'appeler le moindre élémental à 12 DV pendant une décade).

Sorts de Grumbar

Troisième niveau

Éruption de terre (Altération)

Sphère :	Élémentaire (terre)
Portée :	60 m
Composantes :	V, S, M
Durée :	Instantanée
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Sphère de 3 m de diamètre autour de la créature choisie
Jet de sauvegarde :	1/2

Comme son nom l'indique, ce sort soulève le sol autour de la cible choisie, provoquant une véritable explosion de terre et de rocaille autour d'elle. L'enchantement crée 1d4 pierres plus 1 par niveau du prêtre, et chacune inflige 1 point de dégâts à la victime, que le bombardement empêche de lancer le moindre sort. Chaque pierre est considérée comme une attaque distincte si la cible est protégée par un sort de *peau de pierre*, et comme un projectile magique pour ce qui est de déterminer si elle touche la victime ou non.

Le sort ne fonctionne pas si la créature choisie se tient sur un sol en pierre brute (comme un gros rocher, mais pas une succession de dalles), à moins que le prêtre n'ait atteint le 10ème niveau. Le sol garde les marques de cet enchantement, sauf si l'on remet la terre en place après coup.

Cinquième niveau

Téléportation par la pierre (Altération)

Sphère :	Élémentaire (terre)
Portée :	0
Composantes :	V, M
Durée :	1 tour
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Aucun

Une fois l'incantation achevée, le prêtre entre en harmonie avec la pierre, ce qui lui permet d'utiliser une masse rocheuse au moins aussi importante que lui (et ce qu'il transporte) pour se téléporter. Il bénéficie alors de l'équivalent du sort *téléportation sans erreur*, si ce n'est qu'il est obligé de partir seul, qu'il lui faut se limiter au Plan Primaire et qu'il arrive forcément au contact d'une importante formation rocheuse. Le voyage prend 1 tour. Pendant les 5 premiers rounds, il se fond dans la pierre de départ et, au cours des 5 derniers, il sort de celle d'arrivée. Ce n'est qu'au terme du sort qu'il peut recommencer à agir normalement. Avant cela, il est visible, mais totalement intangible et donc immunisé contre toutes les attaques physiques, magiques ou psioniques (à l'exception de sorts tels que *façonnage de la pierre*, *excavation*, *transmutation de la pierre en boue* et autres).

Mais *téléportation par la pierre* n'est pas sans danger. Lorsque le prêtre est pris pour cible par l'un des sorts indiqués ci-dessus (*excavation*, etc.) en cours de fusion ou de séparation, il subit 4d6 points de dégâts (sans jet de sauvegarde) et doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être étourdi pendant 1d4 rounds.

Heaum

(Celui qui ne Dort Jamais, le Gardien, la Sentinelle, le Vigilant, Garde Suprême, Dieu des Gardiens)

Puissance intermédiaire de Mécanus, LN

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Gardiens, protecteurs, protection
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	Mécanus/Veille Eternelle
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Torm
ENNEMIS :	Baine (mort), Bhaal (mort), Garagos, Mask, Shar, Talos
SYMBOLE :	Œil ouvert peint en bleu sur un gantelet métallique (la paume s'il s'agit de la main gauche, le dos s'il s'agit de la droite)
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LB, NB, CB, LN, N, CN

Heaum est l'incarnation du gardien suprême. Depuis toujours, il est vénéré par ceux qui doivent rester vigilants contre le mal qui rôde à leur porte. Autrefois, il



était bien plus puissant, mais à beaucoup souffert de deux événements récents. Au cours du Temps des Troubles, il a conservé tous ses pouvoirs et a reçu pour ordre de garder l'Escalier Céleste pour que les dieux ravalés au rang d'avatars ne puissent quitter Abeir-Toril. Il ne s'est que trop bien acquitté de sa tâche, à tel point que beaucoup le tiennent pour seul responsable des terribles ravages causés lors de cette période et de la mort des nombreux dieux disparus.

Heaum a conservé une grande puissance dans le sud, mais son culte a de nouveau été ébranlé quand ses prêtres se sont par trop impliqués dans une invasion du Vrai Monde de Maztica. Les actes brutaux dont ils se sont rendu coupables de l'autre côté de l'océan n'ont pu que ternir un peu plus encore la réputation déjà entachée de leur seigneur. Heaum apparaît aujourd'hui comme un dieu froid et inflexible, ce qui explique que sa religion décline, alors même que celles de Torm et de Gond sont en plein essor.

Heaum est extrêmement difficile à comprendre, à tel point que beaucoup considèrent que c'est un être sans cœur, incapable de la moindre émotion et qui ne fait que son devoir, sans se préoccuper des conséquences que ses actes peuvent avoir pour les mortels. Mais il s'agit là d'une exagération : s'il est en effet dévoué jusqu'à l'obsession, il a bien un cœur mais ne le montre jamais (il est bien trop strict pour cela). Il aime bien les enfants et fait parfois preuve d'une extrêmement tolérance (par rapport à ses critères habituels) lorsqu'il lui faut juger des infractions commises par eux (ou pour eux).

Les sages qui tentent de comprendre la nature de Heaum l'expliquent par un besoin de se noyer dans le travail pour oublier un amour non réciproque. D'autres affirment qu'il a perdu la femme qu'il aimait ou qu'il n'a pas fini de pleurer un proche disparu (frère, sœur ou enfant, selon les théories). Enfin, d'autres encore ne voient là que l'ambition dévorante de devenir le plus grand des dieux. Heaum n'a jamais daigné répondre à ces élucubrations, qu'il juge frivoles. Il préfère utiliser son temps à agir de manière productive.

Avatar de Heaum (guerrier 35, clerc 23)

Depuis le Temps des Troubles, Heaum hésite à se montrer dans les Royaumes sous forme d'avatar et ne s'y résigne que lorsque l'un de ses grands prêtres est en grand péril et fait appel à lui. Il apparaît toujours sous la forme d'un géant revêtu d'un harnois plain, dont le visage est toujours caché par son grand heaume. Sa taille varie d'une apparition à l'autre. Il a accès aux sorts de toutes les sphères.

CA -5 ; VD 15 ou vl 24 ; pv 222 ; TAC0 -10 ; #AT 5/2
Dég 2d4+15 (*épée bâtarde +3*, +10 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 65 % ; TA E (de 4,20 m à 6 m de haut)
For 22, Dex 18, Con 21, Int 19, Sag 24, Cha 17
Sorts : P : 13/12/12/12/12/9/3
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Lorsque le Dieu des Gardiens se manifeste dans un lieu trop bas de plafond pour qu'il puisse prendre sa taille normale, seul son torse apparaît, auquel cas il se déplace en volant (comme indiqué dans ses caractéristiques). Il est spécialisé dans le maniement de toutes les armes de corps à corps mais utilise généralement une *épée bâtarde +3*, qu'il manie à deux mains. Au lieu de lancer le sort auquel il a droit chaque round, il peut s'entourer d'une ceinture de boucliers flottants qui renvoient (avec 100 % d'efficacité) tous les sorts, effets magiques, facultés psioniques, souffles et regards qui le prennent pour cible. Si l'un des boucliers est détruits, il explose en produisant un *cône de froid* long de 30 m, large de 6 m à son extrémité et dirigé contre le coupable. Cette attaque délivre 6d12 points de dégâts, ou deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts. Chaque bouclier est CA 0, a 66 pv et se déplace à VD vl 24 (A).

Le Dieu des Gardiens peut également projeter un autre *cône de froid* (de mêmes dimensions que le précédent mais infligeant 9d12 points de dégâts, ou deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts) en soulevant la visière de son heaume, à moins qu'il ne préfère émettre un cône de *dissipation de la magie* ou de *désintégration* (là encore, les dimensions restent identiques). Il n'est pas affecté par les illusions, voit les objets et créatures invisibles et bénéficie à volonté de la faculté de *localisation d'un objet*. Rien ne peut le renverser ou le forcer à mettre le genou à terre ; même une explosion, un tremblement de terre ou une éruption volcanique ne parvient pas à l'ébranler. Il est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et facultés psioniques permettant de charmer ou de dominer l'adversaire, ou encore de manipuler ses émotions.

Lorsqu'il se trouve dans les Royaumes, il peut réveiller tous ceux qui le vénèrent. S'il le souhaite, ses fidèles se lèvent aussitôt, alertes. Il peut faire disparaître toute envie de dormir, faiblesse ou nausée, de même que les enchantements qui font tomber ses gardiens sous l'influence des autres (comme les sorts de type *charme*). Lorsqu'il agit de la sorte, l'état qu'il dissipe l'est de manière permanente, pas temporaire.

Autres manifestations

Heaum apparaît souvent sous la forme d'un gantelet métallique aux doigts tendus vers le haut (comme pour faire signe à ceux qui le voient de s'arrêter) ou d'un heaume à la visière rabattue. Ce type de manifestations peut lancer des enchantements tels que *guérison* et *octroi de sorts* pour aider ses fidèles, mais aussi générer des barrières défensives, des zones de détection (qui révèlent les illusions et les agresseurs dissimulés ou grimés) et des rayons qui obligent les créatures se trouvant en état de phase, dans le Plan Astral ou dans le Plan Éthéré à apparaître sur le Plan Primaire, où ses gardiens pourront les affronter. Il est extrêmement rare qu'une manifestation de Heaum libère un sort d'attaque, mais cela s'est déjà produit. La plupart du temps, les sorts de ce type proviennent du heaume (plutôt que du gantelet) et prennent la forme de fins rayons lumineux.

Lorsque Heaum apparaît, tous les gardiens et défenseurs se trouvant dans un rayon de 15 km s'éveillent et sont immédiatement alertes. Comme cela est expliqué ci-dessus, sa simple présence fait disparaître (de manière définitive) l'envie de dormir, la faiblesse physique, les maux de cœur et les sorts qui influencent le comportement des gardiens.

Il arrive également que le dieu emploie les services des einheriars, horreurs casquées, spectateurs, maruts, gardes fantômes et autres aciers vivants. Il arrive également qu'il envoie des rêves en guise d'avertissement et, si l'un de ses fidèles dort au contact d'une arme dégainée, les visions qu'il reçoit peuvent parfois être vues par le prochain individu qui touchera l'arme, et ce, quel que soit le temps écoulé entre les deux événements. Au gré de Heaum, les armes qui lui sont dédiées peuvent aussi se mettre à luire, chanter, danser ou vibrer pour prévenir leur propriétaire.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, croisés, moines, paladins
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LB, LN, N
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, Croi : non, Moi : non, Pal : oui
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Croi : non, Moi : non, Pal : non

Tous les clercs, prêtres du culte, croisés et moines de Heaum reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Avant le Temps des Troubles, le culte de Heaum était respecté dans la majeure partie du Nord. Ses temples de grande taille étaient souvent situés à proximité des lieux dangereux (comme la Forteresse Noire) et on les considérait comme la première ligne de défense contre les forces du mal. Mais il a ensuite dû supporter de nombreuses désertions suite à la Guerre des Dieux, de terribles persécutions dans tout le Nord (auxquelles se livraient les individus qui ne supportaient pas que Heaum ait forcé les avatars destructeurs à rester sur Féerûne), et enfin une forte chute de popularité (liée à de sévères pertes militaires) à cause de l'invasion du Vrai Monde (Maztica), qui s'est achevée en véritable fiasco. Depuis, c'est le déclin. Les Vigilants (nom que se donnent les prêtres de Heaum) commencent à peine à retrouver un certain soutien populaire, qui va de pair avec un regain de force et d'influence, mais aussi une meilleure organisation. Tout cela est dû à la politique très stricte des Fidèles Éprouvés, vétérans qui étaient déjà au service du dieu avant le Temps des Troubles. La plupart d'entre eux sont totalement inflexibles et d'une loyauté absolue. Ils sont persuadés que Heaum est le fils préféré d'Ao, car lui seul a conservé ses pouvoirs afin d'aider à remettre les autres puissances dans le droit chemin.

Les Fidèles Éprouvés ont bien du mal à lutter contre la mauvaise réputation qui colle à la peau du culte et qui associe au dieu les zones de magie morte (nombre d'entre elles sont ainsi appelées "legs de Heaum"). Mais l'esprit de discipline qui est le leur et l'organisation presque militaire du clergé sont parfaits pour gérer ce genre de situation. Chacun connaît son rang au sein de la hiérarchie et c'est Heaum lui-même qui fixe les objectifs des grands prêtres et détermine les temples et abbayes qui doivent coopérer pour mieux remplir la tâche qui leur est confiée.

Par ordre d'importance, les titres reconnus par le clergé sont : Novice, Adepte, Fidèle, Alerte, Chevalier-Gardien, Gardien, Fine Lame, Grand Gardien et Vigile Suprême (titre décerné à tous les membres éminents de l'Église). Ils n'ont été adoptés que depuis le Temps des Troubles et les Fidèles Éprouvés (mais aussi les sentinelles, prêtres du culte que certains appellent "yeux du dieu" sur un ton moqueur) ont reçu l'autorisation de conserver le titre qu'ils détenaient déjà (et qui, bien souvent, découle d'un choix personnel ou n'est qu'une variante de l'un de ceux qui précèdent). Enfin, tous ceux qui dirigent un temple, une abbaye ou un monastère (ou y occupent un poste important) peuvent également avoir un ou plusieurs titres additionnels décrivant leur fonction.

Dogme : "Sert aussi son dieu celui qui veille et surveille avec soin" et "Mieux vaut tout planifier que se précipiter" sont deux proverbes très appréciés des fidèles de Heaum. Les novices apprennent à être vigilants, à se montrer juste et à

s'acquitter de leurs tâches avec la plus grande diligence. Il leur faut protéger les faibles, les blessés, les jeunes et ceux qui sont impopulaires, et ne jamais les sacrifier en faveur des autres. Ils doivent être toujours prêts en cas d'attaque, connaître leurs ennemis potentiels et prendre grand soin de leurs armes afin de ne jamais avoir de mauvaise surprise.

"Montre-toi toujours digne de la confiance que l'on te porte" est la pierre d'achoppement de la philosophie heaumiste. Développée à l'extrême, cette maxime enseigne à défendre et à protéger ceux dont on a la charge, en utilisant ses armes au mieux, en déployant ses troupes de manière judicieuse et en anticipant les assauts ennemis afin de pouvoir les contrer sans coup férir. Prêtres et fidèles s'entraînent sans cesse pour accomplir leur mission du mieux qu'ils peuvent.

Les Heaumistes obéissent toujours aux ordres, du moment qu'ils respectent les préceptes de leur dieu. Les souhaits de Heaum sont bien souvent révélés aux fidèles en réponse à de brèves prières de dernière minute. Le Dieu Gardien envoie fréquemment des visions pour guider ses serviteurs, surtout lorsqu'ils se trouvent face à des directives conflictuelles (il le fait même si les ordres ont été émis par ses grands prêtres). La seule idée de commander les morts-vivants plutôt que de les détruire répugne Heaum et aucun de ses prêtres n'essayera jamais de le faire. Cette approche radicalement différente est l'un des points de contentieux majeurs entre le clergé de Heaum et celui de Torm.

Activités quotidiennes : Les Heaumistes sont persuadés qu'ils peuvent permettre à leur dieu de retrouver toute la gloire et la puissance qu'il mérite en accomplissant à la perfection leur rôle de gardiens. Depuis quelque temps, ils forment des gardes du corps dans tout Féerûne et font passer le mot que seuls ceux qui ont reçu l'enseignement du Vigilant sont d'une fidélité irréprochable envers leurs maîtres.

Festivités et cérémonies religieuses : Le clergé organise la Cérémonie en l'Honneur de Heaum à chaque Rencontre-des-Boucliers. Il s'agit là de l'unique rituel calendaire observé par le culte.

Chaque jour, les fidèles doivent prier le Vigilant à leur réveil et avant de se coucher. S'ils lui posent une question, ils reçoivent souvent une réponse (difficile à interpréter) sous forme de rêve. Parfois, Heaum envoie également des visions similaires aux gens qui ne croient pas encore en lui mais qui commencent à s'intéresser à sa religion.

Les plus importantes cérémonies du culte sont la Consécration du Postulant, qui confirme l'entrée du novice dans les rangs des prêtres, et la Consécration du Glymtul, qui dédie un objet spécifique à Heaum ("glymtul" est un terme ancien désignant une chose à laquelle on tient beaucoup). Les autres rituels d'importance sont la Purification et la Veille Sainte. La première permet de rejoindre les rangs du clergé après avoir quitté les ordres, ou encore de se faire pardonner d'un manque de vigilance, de loyauté ou de foi, tandis que la seconde marque l'accession du prêtre à un rang supérieur. C'est une cérémonie mettant l'accent sur la concentration et qui se prolonge toute une nuit durant : par la seule force de sa volonté, le prêtre doit faire en sorte que son arme flotte devant lui jusqu'au petit matin. L'arme est enchantée par un supérieur, ce qui lui confère le pouvoir de léviter, mais c'est ensuite la vigilance de son possesseur qui lui permet de se maintenir en l'air.

Lieux de culte principaux : Le plus important lieu de culte de Heaum est la Main Noble, qui se dresse à Tsurlagol. Cet édifice, qui est autant une école de formation de gardes du corps qu'un temple, est sous la responsabilité du Vigilant Maître d'Armes Ellym Thourin, dit "le Félin", aventurier retraité plutôt connu dans la région. Le culte est également très important dans le Bief de Vilhon et le Sud. À Iljak, le Temple du Vigilant, dirigé par le Maréchal de Guerre et Vigile Suprême Tonorak Winthrax, constitue ainsi un bastion de la foi dans le Bief de Vilhon.

Ordres affiliés : Les Compagnons de la Vision Vraie, clercs, prêtres du culte et croisés de Heaum, étaient connus pour être des troupes de choc d'une loyauté absolue, capables de tenir n'importe quelle position et d'attaquer les objectifs les mieux défendus sans broncher. Mais leur réputation a été fortement ternie depuis l'invasion manquée de Maztica, à laquelle nombre d'entre eux avaient pris part. Les autres ordres affiliés à la foi heaumistes incluent une petite confrérie de guérisseurs qui officient sur les champs de batailles (les Veilleurs de Blessés), un groupe de gardes du corps d'une grande loyauté dont les temples de Heaum proposent les services pour augmenter leurs revenus (les Chevaliers Vigilants) et un ordre de paladins (les Vigiles de Heaum).

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres de Heaum portent un harnois plain rutilant (et souvent enchanté à l'aide du sort *nitescence*), auquel ils ajoutent un heaume sans visière (cette dernière restreint en effet par trop le champ de vision). Ils le décorent souvent à l'aide de plumes. Cette armure peut se porter avec une cape rouge ou un tabard gris, vêtement permettant d'arborer l'Œil qui ne Dort Jamais sur le cœur et dans le dos (à défaut, on peut en orner l'armure). Dans les contrées du sud, les membres du clergé revêtent souvent un harnois plain d'apparat, serti de gemmes et paré (dans le dos ou sur le cœur) de filigranes d'or représentant un œil ouvert. Dans les régions où l'armure n'est guère appréciée, la tenue se réduit à des épaulières métalliques, mais le heaume est conservé quoi qu'il arrive.

Vêtements de tous les jours : En raison de la nature extrêmement pratique du costume cérémonial des prêtres de Heaum, il correspond également à leur tenue de tous les jours (à moins que l'armure ne soit tellement décorée qu'elle risque d'attirer les voleurs, auquel cas le prêtre se rabat sur un harnois plain plus utilitaire). Dans tous les cas, l'armure arbore l'œil de Heaum sur la poitrine. Bien souvent, il est représenté au centre d'un soleil éclatant ou au sommet d'une pyramide à degrés.

Prêtres du culte (sentinelles)

PRÉ-REQUIS :	Force 14, Sagesse 13
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	LN
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de harnois plain plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, combat, divination, garde, protection, soleil, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Création, élémentaire, guerre, soins
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, plus les *boules de cristal*, qu'ils peuvent utiliser comme des magiciens
COMP. REQUISES :	Aucune
COMP. SUP. :	Combat aveugle, étiquette

- La tenue cérémoniale des sentinelles se constitue d'un harnois plain et d'un bouclier. Au 1er niveau, les prêtres du culte reçoivent automatiquement le harnois, le bouclier (écu) et un heaume ouvert (sans visière). Ils doivent porter leur harnois plain ou se passer totalement d'armure, sauf en cas d'urgence ou lorsqu'un supérieur leur en donne l'ordre ou l'autorisation. Le fait de porter une autre armure n'est pas interdit, mais cela entraîne fréquemment la désapprobation de la hiérarchie (et le contrevenant se voit assigner les corvées les plus ennuyeuses ou les plus désagréables qui soient). Plusieurs infractions finissent par attiser le courroux de Heaum, qui refuse par la suite d'accorder des sorts au coupable tant qu'il n'aura pas demandé réparation, ou qui réduit de moitié les points d'expérience que le personnage gagne alors qu'il a revêtu une autre armure. Autrement dit, si le harnois plain d'une sentinelle se fait détruire, son possesseur doit tout faire pour en acquérir un autre ou renoncer au port de l'armure, sauf en cas de circonstances exceptionnelles (par exemple, s'il accomplit une quête décidée par sa hiérarchie ou si le fait de ne pas porter d'armure risque de l'empêcher de défendre ceux dont il a la charge).
- Les sentinelles sont difficiles à surprendre, ce qui se traduit par un bonus de +2 à leurs jets de surprise. Lorsqu'elles sont accompagnées par des individus autres que des prêtres du culte de Heaum, ce bonus tombe à +1. Cet avantage n'est pas cumulable avec d'autres bonus éventuels, mais il peut par contre être réduit par un malus. Par exemple, un voleur elfe, seul et sans armure, qui tenterait de surprendre la sentinelle bénéficierait toujours de sa capacité habituelle (pénalité de -4 au jet de surprise adverse). En cumulant les deux modificateurs, le jet de surprise de la sentinelle sera donc amputé de -2.
- Les sentinelles peuvent créer un glyphe de garde à durée limitée (comme le sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour et qui ne dure que 1 seul jour par niveau. Elles peuvent choisir les effets de ces glyphes parmi les sorts qu'elles sont capables de lancer à leur niveau actuel sans se soucier de la sphère. Cela leur permet de créer des glyphes basés sur n'importe quel sort qu'un prêtre de leur niveau pourrait lancer sans tenir compte de son appartenance à une Eglise ou à un groupe particulier.
- Au 3ème niveau, elles peuvent lancer *sentinelle de Heaum* (sort de prêtre, niveau 1) ou *wiverne de garde* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, il leur est possible de jeter *exaltation* ou *masse d'Odo* (sorts de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, elles acquièrent la faculté de lancer *épée animée* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Toujours au 7ème niveau, elles peuvent attaquer 3 fois tous les 2 rounds (3/2).
- Au 10ème niveau, elles peuvent jeter *convocation de spectateur* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/décade.
- Enfin, au 15ème niveau, elles attaquent 2 fois par round.

Sorts de Heaum

Premier niveau

Sentinelle de Heaum (Conjuration/convocation)

Sphère :	Garde, voyageurs
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	8 heures, ou jusqu'à déclenchement
Temps d'incantation :	1 heure
Zone d'effet :	Sphère de 40 m de diamètre
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort a été conçu par les prêtres de Heaum pour servir de garde alors que tous les membres d'un groupe dorment en territoire hostile. Tout comme *serviteur invisible*,

il fait apparaître une force informe, indétectable et dénuée d'intelligence. Cette dernière est incapable de combattre et, contrairement au *serviteur invisible*, elle ne peut pas non plus affecter son environnement physique, sauf dans les conditions définies ci-dessous.

Le prêtre récite l'incantation en faisant le tour du périmètre de défense et en jetant un peu de sel tous les mètres, puis doit revenir au centre de la zone gardée pour peaufiner son sort. Cela fait, la sentinelle se forme et le personnage s'endort immédiatement.

Par la suite, si un objet visible faisant plus de 30 cm de long, de haut ou de large pénètre dans le périmètre, la sentinelle secoue silencieusement le prêtre pour le réveiller. Lorsqu'il sort du sommeil, il est alerte et sait que quelque chose a déclenché le sort. Dans le même temps, la sentinelle disparaît (l'enchantement cesse de faire effet).

L'objet doit être quelque chose qu'un garde doté d'une vision normale peut repérer. La sentinelle ne remarque pas un intrus invisible, caché dans l'ombre ou dissimulé derrière un mur, un arbre ou un monticule de terre.

Si le sort est lancé par un prêtre de niveau 5 ou plus, la sentinelle bénéficie d'infravision (portée 20 m), ce qui augmente d'autant le champ des objets visibles pour elle.

Les composantes matérielles de *sentinelle de Heaum* sont le symbole sacré du prêtre et une petite bourse de sel fin.

Troisième niveau

Bulle de force (Abjuration)

Sphère : Vigilance
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Sphère de 3 m de diamètre/niveau
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort génère un champ de force sphérique. L'air qui se trouve à l'intérieur luit légèrement (il est presque impossible de s'en apercevoir en plein jour, mais le phénomène est par contre clairement visible dans l'obscurité). Dès que la bulle apparaît, toutes les créatures qui sont prises dans la zone d'effet (à l'exception de celles que le prêtre touche ou nomme au cours de l'incantation) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être repoussées à la vitesse de 3 m par round. La *bulle de force* est fixe et ne se déplace pas avec son créateur.

Les créatures repoussées n'ont d'autre choix que de rester en dehors de la zone protégée tant que le sort fait effet, à moins de réussir un nouveau jet de sauvegarde contre les sorts (à -3). Quiconque tente de franchir la barrière magique a droit à un jet de sauvegarde par round (toujours à -3). En cas de succès, l'individu peut se déplacer librement à l'intérieur de la bulle, mais cela ne lui permet pas d'aider ses compagnons à en faire autant, même en les tirant derrière lui.

Toute créature se trouvant à l'intérieur du champ de force peut en sortir quand elle le souhaite mais, si elle tente d'y entrer de nouveau par la suite, il lui faut auparavant réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à -3), même si elle avait réussi à y pénétrer de force une première fois ou si le prêtre l'avait désignée comme créature protégée au moment de réciter l'incantation. La bulle ne protège aucunement contre les sorts ou les projectiles.

Le sort se dissipe instantanément si le prêtre le souhaite, s'il meurt ou perd connaissance, ou encore s'il quitte la zone d'effet. Il n'a pas besoin de se concentrer pour prolonger l'existence de la bulle et peut donc jeter d'autres sorts. Le champ de force est automatiquement détruit par une *dissipation de la magie* réussie.

Les composantes matérielles de *bulle de force* sont le symbole sacré du prêtre et un collier de pierres précieuses, cristaux de roche ou billes de verre.

Exaltation (Abjuration, conjuration/convocation)

Sphère : Combat, soins
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort permet au prêtre d'aider et de protéger la créature de son choix (il ne peut s'en faire bénéficier lui-même). D'un simple contact, il fait disparaître les effets de la terreur, du sommeil, de la débilité, de la faim, de la douleur, de la nausée, de l'inconscience, de l'ivresse et de la folie. Le sort fonctionne quel que soit l'alignement ou la confession du sujet. De plus, ce dernier est protégé contre les sorts et attaques qui entraînent les effets énumérés ci-dessus tant que l'enchantement perdure (tous sont irrévocablement annulés ; ils ne se refont pas sentir lorsque *exaltation* cesse de faire effet).

Quand le sort est lancé sur une créature dont l'alignement et la confession sont différents de celui du prêtre, elle doit rater un jet de sauvegarde contre les sorts pour qu'*exaltation* prenne effet (même si elle souhaite être affectée). Si elle le réussit, le sort reste sans effet.

Si jamais l'alignement du sujet est le même que celui du prêtre mais sa confession différente, il doit lui aussi effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (mais bénéficie d'un "bonus" de -4, qui l'aide à le rater). Si jamais le sort fonctionne, le sujet bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de moral et de surprise jusqu'au terme de la durée indiquée.

Dans le cas où l'individu affecté vénérerait lui aussi Heaum mais où son alignement serait différent de celui du prêtre, le jet de sauvegarde s'effectue à -6. Si le sort fait effet, le bénéficiaire gagne également un bonus de +1 à ses jets de moral.

Enfin, si le prêtre et le sujet sont de la même confession et du même alignement, le sort fait automatiquement effet. De plus, le sujet bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de moral et, si le prêtre le souhaite, il se retrouve entouré d'une aura blanche, bleu pâle ou ambrée. Si le prêtre décide de faire apparaître l'aura, elle se forme immédiatement et il devient impossible de la dissiper avant le terme du sort.

Les composantes matérielles d'*exaltation* sont une fiole d'eau bénite et pour 1 000 po (au moins) de poudre de saphir ou de diamant.

Masse d'Odo (Évocation)

Sphère : Combat
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds, ou jusqu'au premier coup qui porte
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 masse magique (créée par le sort)
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître une arme magique dans la main du prêtre. La *masse d'Odo* est un halo d'énergie prenant la forme d'une masse d'armes. Elle est translucide mais dégage une forte lumière blanche (l'intensité de cette lueur est égale à celle d'un sort de *lumière*, mais elle ne peut être éteinte par *ténèbres*). Une fois l'incantation achevée, on peut se servir immédiatement de la masse, mais il est également possible de la garder sous le coude pendant un maximum de 3 rounds. Tous les sorts prenant directement le prêtre pour cible sont absorbés par le halo d'énergie. Les sorts de zone affectent normalement le personnage.

La *masse d'Odo* bénéficie d'un bonus de +5 au jet d'attaque et délivre 3d6 points de dégâts à la plupart des créatures (4d6 aux morts-vivants). Les créatures ayant 2 DV ou moins ne subissent que 1 seul point de dégâts mais doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se retrouver immobilisées pendant 1d4+1 tours. Dès que la masse frappe un adversaire (ou 4 rounds après l'incantation, si elle n'a touché personne), elle disparaît dans un éclair dont la luminosité est égale à un sort de *lumière éternelle*.

Les composantes matérielles de *masse d'Odo* sont une pierre, un bout de bois et deux gouttes d'eau bénite.

Quatrième niveau

Épée animée (Évocation)

Sphère : Combat
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 épée magique (créée par le sort)
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait apparaître un halo d'énergie prenant la forme de l'épée choisie par le prêtre (en règle générale, il s'agit d'une épée large). L'arme, qui apparaît dans les airs, est animée par la volonté du personnage (qui n'a nul besoin de la toucher, même pour la faire attaquer). Totalement silencieuse, elle se déplace à grande vitesse (VD vl 96 (A)) mais ne peut jamais s'éloigner au-delà de 30 m du prêtre. Elle attaque 4 fois par round, avec le même TAC0 que son créateur, et délivre 2d4 points de dégâts par coup.

Bien que ne bénéficiant d'aucun bonus au jet d'attaque, l'épée est considérée comme une arme +4 pour ce qui est des créatures qu'elle est capable de toucher. On peut l'utiliser pour frapper des objets et même, pour peu que l'on fasse preuve de suffisamment de dextérité, pour soulever un loquet, faire coulisser une targette, tourner les pages d'un livre, etc. Le prêtre peut la faire passer d'une cible à l'autre, à moins qu'une barrière invisible (comme un *mur de force*) ne l'en empêche, mais il doit rester concentré s'il ne veut pas que l'arme se dissipe. Il lui est impossible de lancer le moindre sort tant qu'il manie l'*épée animée*, mais il peut se déplacer librement (à demi-vitesse).

L'épée a suffisamment de force pour parer les coups adverses et même bloquer une arme maniée par un humain (ou humanoïde) particulièrement musclé. Elle peut servir à briser des objets en verre, à pousser les portes, à faire des trous dans les sacs ou encore à chercher les créatures invisibles en faisant des moulinets dans le vide, etc.

Les composantes matérielles d'*épée animée* sont une goutte de mercure et un cheveu d'humain.

Cinquième niveau

Convocation de spectateur (Conjuration/convocation)

Sphère : Convocation, protection
Portée : 70 m
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Les annales du clergé relatent comment, il y a bien longtemps, Heaum a créé le parfait gardien pour assister ses serviteurs humains. Cette créature, nommée spectateur, prit la forme d'une sphère imposante dominée par un œil central, perpétuellement fixe, surmontée de quatre tentacules, eux aussi dotés de globes oculaires plus modestes, lui permettant de regarder dans toutes les directions à la fois. Et puis, lors d'une période sombre de l'histoire, les forces du mal prirent l'ascendant pour un temps. Au cours de cet âge de ténèbres, plusieurs dieux maléfiques s'allièrent pour corrompre les spectateurs de Heaum et ainsi créer ces abominations que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de tyrannœils. Les prêtres de Baine prétendent que cette légende n'a rien de vrai. Selon eux, c'est le Seigneur qui aurait d'abord donné vie aux tyrannœils, et les spectateurs ne seraient que le résultat (raté) des tentatives faites par Heaum pour copier la splendide création de Baine. Personne ne sait quelle est la vérité, mais le fait est que les prêtres de Heaum détruisent les tyrannœils et autres créatures apparentées lorsqu'ils en ont occasion, et que les Bainites restants (et les prêtres de Iyachtu Xvim) leur rendent la politesse en tuant tous les spectateurs qu'ils rencontrent.

Ce sort permet aux prêtres de Heaum d'appeler des gardiens infaillibles pour les aider dans leur tâche. L'incantation convoque un spectateur de Mécanus et le force à venir sur le Plan Primaire pour accomplir, pendant 101 ans, la mission qui lui est confiée (cette créature est décrite sous le nom de tyrannœil et créatures apparentées dans le Bestiaire Monstrueux™). La mission doit nécessairement être de garder un lieu ou un objet inerte, comme un portail, un temple ou une sainte relique (un spectateur appelé par *convocation de spectateur* peut surveiller beaucoup plus de choses qu'un autre qui l'aura été grâce au sort de magicien *convocation de monstres V*). Il ne permet à personne (sauf à celui qui l'a appelé ou à autre prêtre de Heaum) d'entrer dans l'endroit qu'il défend ou d'utiliser, d'emprunter ou d'examiner l'objet dont il a la garde. Il n'est pas crédule et se rend rapidement compte de la duplicité de ceux qui se font passer pour des prêtres de Heaum en utilisant son don de télépathie pour leur poser des questions précises sur les croyances et cérémonies du culte.

Le spectateur n'abandonne jamais son poste, à moins de se faire tuer ou qu'on lui crève tous les yeux, auquel cas il repart instantanément pour la tour de Heaum, dans le plan de Mécanus. Ses yeux se régénèrent en 24 heures, suite à quoi il retourne à son poste. Si l'objet qu'il gardait a disparu ou si le lieu qui était sous sa responsabilité a été envahi (il s'en rend automatiquement compte), il repart pour son plan natal et ne revient plus jamais.

Les composantes matérielles de *convocation de spectateur* sont le symbole sacré du prêtre et un gantelet métallique béni au nom de Heaum (le gantelet est détruit lors de l'incantation).

Ibrandul (mort)

(Seigneur des Profondeurs Arides, le Dieu Furtif, le Rôdeur des Ténèbres)

Puissance mineure du Pandémonium, CN

SPHÈRE D'INFLUENCE : Cavernes, catacombes, Tréfonds Obscurs, furtifs
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Autrefois, Phlégéthon/Ibrandyllaran ; à l'heure actuelle, dérive dans le Plan Astral
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Ilmater, Mask
ENNEMIS : Lathandre, Lolth, Shar
SYMBOLE : Quatre cercles imbriqués sur fond violet foncé
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : CB, N, CN, NM, CM

À Calimshan et dans d'autres contrées du Sud Étincelant, on prétend qu'Ibrandul veille sur les humains qui doivent s'aventurer dans les régions souterraines hostiles, qu'il guide ses serviteurs et leur vient en aide en cas de besoin. Ibrandul a commencé à être vénéré lors de la préhistoire de Calimshan, avant même que commence l'ère de Shoun (ville en ruine que l'on connaît aujourd'hui sous le nom d'Iltkazar). Peu après la défaite des Djens, une tribu de nomades humains fut enlevée par des elfes noirs originaires de la ville de Guallidurth, nichée dans les entrailles de la terre. Incapables de fuir leur prison car craignant trop les ténèbres perpétuelles, les humains servirent d'esclaves aux drows pendant de nombreux siècles.

Ils finirent par s'enfuir le jour où un monstrueux lézard, surgi de l'obscurité, repoussa les gardes drows et guida les prisonniers dans les Tréfonds Obscurs. Quelques humains finirent par remonter jusqu'à la surface, accompagnés de la légende du Seigneur des Profondeurs Enténébrées. D'autres restèrent dans les entrailles de la terre, vivant par petites bandes nomades et subsistant en attaquant les fermes souterraines et les caravanes des drows, mais aussi les convois humains lorsqu'ils osaient sortir de leurs galeries. Au fil des siècles, ils finirent par devenir des furtifs, humanoïdes particulièrement veules capables de se camoufler comme des caméléons (cette évolution a été accélérée par l'effet secondaire de l'un des sorts que leur accorde le Seigneur des Profondeurs Arides). Les humains de la surface et les furtifs des Tréfonds Obscurs continuent tous de vénérer Ibrandul, mais ils se le représentent différemment et leurs croyances ne sont pas tout à fait similaires. Depuis, le culte du Rôdeur des Ténèbres s'est étendu à d'autres régions permettant d'accéder aux Tréfonds Obscurs, dont Montprofont, à Eauprofonde.

Durant le Temps des Troubles, Ibrandul a été aperçu dans les entrailles de la terre, sous Eauprofonde. Sans que ses fidèles s'en doutent, il a été tué par Shar lors du conflit. Il ne reste plus désormais de son avatar qu'une masse pétrifiée, dont certains pensent qu'elle gît au fond d'un gouffre gigantesque, dans l'un des niveaux oubliés de Montprofont. Shar a toujours défendu avec la plus farouche énergie sa domination des ténèbres et de tous ceux qui y œuvrent et, quand elle a vu Ibrandul fortement diminué lors du Temps des Troubles, elle l'a tué pour avoir osé lui voler une partie de ses fidèles. Lorsque les dieux sont retournés aux cieux, Shar a récupéré la sphère d'influence d'Ibrandul. Depuis, elle continue de se faire passer pour lui auprès des vénérateurs de ce dernier, ce qui lui permet de corrompre le clergé de sa pire ennemie, Séluné, sans attirer l'attention sur ses fidèles mantes d'ombre. Shar/Ibrandul apprécie énormément cette occasion qui lui est offerte d'affaiblir le pouvoir de Séluné, surtout à Eauprofonde, ville traditionnellement acquise à la déesse de la lune.

Ibrandul était taciturne et mélancolique, et Shar fait bien attention de se comporter de même lorsqu'elle parle en son nom ou se manifeste à sa place sous forme d'avatar. Il ne montrait ses émotions qu'en agitant la langue ou en clignant plus rapidement des paupières. Il se dégageait de lui une aura de tristesse, de ténèbres et de grande antiquité. Il ne tenait pas en place et parcourait sans cesse les galeries des Tréfonds Obscurs, à la recherche de ceux qui voulaient du mal à ses fidèles.

Avatar d'Ibrandul (mage 24, guerrier 20, clerc 17)

Ibrandul (ou plutôt Shar, quand elle se fait passer pour lui) peut prendre deux formes différentes : celle du Traqueur ou celle du Furtif. Le premier est un monstrueux lézard des profondeurs. Il ressemble à un lézard de feu, mais sa queue est bien plus épaisse. Son corps est couvert d'écailles grises, sauf au niveau du dos (qui est tacheté de rouge et de brun) et du ventre (qui est intégralement rouge). On pourrait le prendre pour un dragon rouge allongé et dépourvu d'ailes. On prétend qu'il rôde dans les cavernes infinies du Pandémonium, où il traque inlassablement les autres prédateurs. C'est sous cette forme qu'on le représente le plus souvent à Calimshan et dans le nord de la Côte des Épées.

Pour sa part, le Furtif ressemble à un golem de pierre ou un élémental de terre. C'est un être humanoïde de pierre noire et grise, polie comme si elle avait été exposée pendant une éternité à un vent terrible. Ses traits sont réduits au minimum mais, dans le noir, ses yeux luisent comme deux blocs de magma refroidi. Il modifie souvent son apparence et peut prendre la forme d'un humain musclé au torse imberbe et aux traits taillés à la serpe (c'est ainsi que le connaissent les habitants de Calimshan) ou d'une créature de pierre similaire à un enlaceur (aspect qu'il réserve aux drows). Il préfère n'apparaître en présence de mortels que dans la plus profonde obscurité (de façon à ce qu'on ne voie que ses yeux) et aide ses fidèles (ou ralentit ceux qui les traquent) en leur parlant sans se découvrir.

Quelle que soit la forme qu'il choisit, Ibrandul peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école. Il préfère toutefois les sorts des sphères élémentaires (terre), du soleil (seulement pour ce qui est des sorts inversés) et des voyageurs. Il est totalement incapable d'utiliser le moindre enchantement faisant apparaître de la lumière pendant plus d'une fraction de seconde (il peut donc lancer *boule de feu*, qui a une durée instantanée, mais pas *poussière scintillante*).

CA -4 ; VD 12 (Traqueur) ou 15 (Furtif) ; pv 188 ; TAC0 1 ; #AT 5 (Traqueur) ou 2 (Furtif)
Dég 1d12+11/1d12+11/1d12+11/1d12+11/2d10+11 (griffes/griffes/griffes/griffes/morsure, +11 grâce à sa Force) ou 2d10+11/2d10+11 (appendice/appendice, +11 grâce à sa Force)
RM 55 % ; TA T (jusqu'à 18 m de long - Traqueur) ou de M à E (de 1,80 m à 4,80 m de haut - Furtif)
For 23, Dex 19, Con 23, Int 21, Sag 19, Cha 17
Sorts : M : 5/5/5/5/5/5/5/5/4, P : 10/9/9/8/5/3/2
Sauvegarde : PPMM 3, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Le Traqueur peut attaquer jusqu'à 5 fois par round (4 coups de patte et 1 morsure). Quelle que soit la forme qu'il prend, le

Furtif combat à l'aide de ses appendices, qu'il s'agisse de bras, de tentacules ou d'autre chose (2 attaques par round).

Sous quelque forme que ce soit, Ibrandul devient totalement indétectable (à moins d'avoir recours à des moyens magiques) pour peu qu'il se plaque contre une paroi rocheuse et qu'il reste immobile. Il peut même se fondre dans le mur et se déplacer au travers de la roche, tout en observant ce qui se passe alentour comme s'il se trouvait à l'extérieur. Il peut également éviter d'être aveuglé (voir ci-dessous) s'il a la possibilité de frapper depuis l'intérieur d'une paroi de pierre (il faut pour cela que ses adversaires soient suffisamment proches de lui).

Il y voit dans le noir comme en plein jour mais, à l'inverse, il est aveuglé (-4 aux jets d'attaque) par une faible luminosité (l'intensité minimale produite par les sorts *lumière* et *lumière éternelle* suffit pour l'affecter de la sorte). Heureusement pour lui, il a la faculté de lancer *ténèbres sur 5 mètres* à volonté (en plus de ses attaques ou du sort qu'il jette au cours d'un round), ce qui lui permet de réduire ce handicap.

Natif d'un plan qui est perpétuellement balayé par des vents terribles (le Pandémonium), Ibrandul a appris à façonner la pierre à l'aide de son seul souffle. Il peut ainsi réaliser les gravures de son choix (même si elles sont extrêmement détaillées) et son travail progresse à la vitesse de 1 dm² par round. Il se sert de cette faculté pour créer ce qu'il veut : fléchettes en pierre, autels naturels ou encore galeries lui permettant de se déplacer dans les Tréfonds Obscurs.

Autres manifestations

Ibrandul se manifeste souvent sous la forme de son : des bruits de pas qui résonnent au détour d'un tunnel, une respiration lourde (que l'on confond souvent avec un courant d'air, sous terre), des gouttes d'eau qui tombent au sol (dans les régions les plus arides des Tréfonds Obscurs) ou des éboulements (qui forment en fait des mots compréhensibles). Il arrive également qu'il apparaisse sous l'aspect de formations rocheuses particulièrement étranges. Nombre d'aventuriers bénéficient de son aide sans le savoir, en étant guidés jusqu'à leur destination finale et en évitant tous les dangers naturels pour avoir décidé de suivre des signes parfois surprenants (le plus souvent, une piste de taches chaudes au sol, qui ne sont visibles qu'à l'ultravision et disparaissent au bout de quelques instants). Ibrandul agit de temps en temps par le truchement d'élémentaux de terre, horgars (limaces géantes qui creusent des galeries en faisant fondre la roche), ibrandelins et autres lézards de toute taille, furtifs, vases grises et transparentes, mais aussi feux follets des profondeurs (ce monstre est décrit dans l'Appendice III du Bestiaire Monstrueux pour Ravenloft® : *Creatures of Darkness*).

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte
Alignement du clergé :	N, CN, NM, CM
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui (si d'alignement neutre), PC : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : oui (si d'alignement mauvais), PC : non

Tous les clercs et prêtres du culte d'Ibrandul reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Autrefois, toute créature qui adorait l'obscurité pouvait se joindre au clergé d'Ibrandul. Aujourd'hui, c'est Shar qui se fait passer pour lui et qui continue d'octroyer des sorts à ses prêtres. Elle est tellement satisfaite de ses nouveaux serviteurs qu'elle prend bien garde à ce que tous les novices deviennent systématiquement prêtres du culte, même si un grand nombre de clercs (qui constituent environ 20 % du total des prêtres) subsistent d'avant le Temps des Troubles. Il y a quelques années encore, le clergé comprenait quelques druides gris (pour qui les Tréfonds Obscurs sont le territoire de prédilection, comme expliqué dans *le Guide Complet du Druide*), mais ils ne reçoivent plus le moindre sort depuis la Guerre des Dieux et se sont convertis au culte de dieux des gnomes, des nains ou d'autres races des profondeurs.

À Calimshan et dans le reste du Sud Étincelant, le culte d'Ibrandul a fortement décliné au fil des siècles. Il est toujours vénéré avec une grande ferveur par les furtifs qui vivent sous cette région et ne quittent les Tréfonds Obscurs que pour mener des raids à la surface. C'est pour cette raison que le Rôdeur des Ténèbres a une réputation bien plus maléfique à Calimshan que dans le reste des Royaumes.

Le culte d'Ibrandul a fait son apparition il y a peu dans le nord de la Côte des Épées. Il attire des fidèles de races et d'alignements variés et les prêtres prennent bien garde de mettre en avant le rôle de défenseur de leur dieu (plutôt que son amour de l'obscurité). Il y a de bonnes chances que Shar les force prochainement à rectifier le tir.

Avant sa mort, Ibrandul octroyait à ses prêtres un sort permettant de transformer les lézards de feu en ibrandelins, rôdeurs des ténèbres créés à l'image du Traqueur qu'il était possible de former à garder les temples du Seigneur des Profondeurs Arides (ces monstres sont décrits dans la boîte *les Ruines de Montprofont* et leurs caractéristiques sont résumées plus bas). Depuis, Shar a fait en sorte que les ibrandelins puissent se reproduire. Avant la Crise des Avatars, Ibrandul ne s'occupait guère de ses fidèles tant qu'ils étaient en sécurité, laissant le contrôle du clergé aux clercs (il n'existait même pas de prêtres du culte, à l'époque) et ne conférant pas suffisamment d'énergie à ses créations, les ibrandelins, pour qu'ils puissent devenir une espèce à part entière. C'est sans doute pour s'être désintéressé de ses fidèles (ce qui l'a affaibli en conséquence) qu'il s'est fait vaincre par Shar.

Les novices reçoivent le titre d'Enfants d'Ibrandul et les prêtres les appellent simplement "enfants". Une fois initiés, ils deviennent Rôdeurs. Les prêtres qui ont dépassé le 5ème niveau sont les Rôdeurs Mystérieux, tandis que le responsable d'un temple a pour titre Insondable Rôdeur. Certains aiment bien y ajouter un titre de leur cru, et il suffit que l'Insondable Rôdeur le reconnaisse pour qu'il devienne officiel.

Dogme : Les Ibrandiens pensent que les Tréfonds Obscurs sont aussi importants que le monde de la surface et que leur plus grande qualité est la persistance des ténèbres. Dans un monde sans lumière, l'existence des créatures intelligentes n'est plus modulée par l'implacable succession des jours et des nuits, et les expériences tactiles sont infinies, car les choses ont mille textures différentes, même si les habitants du monde de la surface sont incapables de s'en rendre compte en se contentant de les regarder. Les fidèles du Dieu Furtif pensent que, dans le noir, rien n'est bon ni mauvais, sauf ce que chacun y voit, et que le fait de se livrer à de tels jugements de valeurs est un signe de frivolité.

Les initiés des Ténèbres Enveloppantes (qui est le nom officiel du culte) entendent le discours suivant : "Quand l'obscurité est totale, la liberté l'est également, et elle apporte avec elle indépendance, individualité et absence de jugement de la part des autres. Ibrandul te protège et te guide dans le noir. Il chasse ceux qui veulent du mal à ses enfants et révèle parfois de fabuleux trésors à ceux qui s'aventurent dans les profondeurs. Reste-lui fidèle et il ne t'abandonnera jamais."

Activités quotidiennes : Tous les prêtres d'Ibrandul tentent de convertir les aventuriers et les pauvres des grandes villes. Ils ont pour mission de bâtir d'imposantes forteresses dans les Tréfonds Obscurs pour que ceux qui s'aventurent dans les profondeurs puissent s'y réfugier. Ils doivent offrir la protection du Dieu Furtif à tous ceux qui cherchent à se cacher dans les entrailles de la terre (et ce, que ces derniers fuient la justice, leurs ennemis, une épidémie, un temps particulièrement exécrable ou le siège de leur ville) en leur proposant de rester dans leurs temples bien défendus. Ils demandent des tarifs très raisonnables pour bénéficier du gîte, du couvert et de la faveur d'Ibrandul.

Nombre de membres du clergé s'enfoncent dans les Tréfonds Obscurs en compagnie d'aventuriers. Ils ont pour rôle d'inciter tous ceux qu'ils rencontrent à rester sous terre et à reconnaître qu'Ibrandul est leur défenseur tant qu'ils se trouvent dans les profondeurs. Les Ibrandiens aiment tellement l'obscurité qu'ils partent souvent seuls dans les Tréfonds Obscurs, ce qui se traduit par un taux de mortalité élevé chez les prêtres de bas niveau. Les plus malins se déplacent en groupe jusqu'à ce que leurs pouvoirs et leur connaissance des galeries souterraines soient suffisants pour leur permettre de survivre seuls. Shar protège et avertit les prêtres de haut niveau en utilisant les manifestations dont Ibrandul était friand.

Chaque fois qu'un membre du clergé gagne 1 niveau, il doit faire offrande de 10 % de ses richesses en les jetant au fond d'un puits où personne ne doit pouvoir aller les récupérer. Prêtres et fidèles doivent normalement jeter une pièce de cuivre chaque fois qu'ils passent à côté d'une fosse pour remercier le dieu de leur avoir permis de négocier le passage sans tomber, mais aussi au fond des crevasses lorsqu'il leur semble avoir aperçu un signe du Seigneur des Profondeurs Arides.

Festivités et cérémonies religieuses : Au 5ème niveau, tous les prêtres doivent se prêter à un rituel secret au cours duquel il leur faut boire du sang d'ibrandelin puis assister à une cérémonie magique orchestrée par un Insondable Rôdeur. À la suite de ce rite, qu'on nomme *elah'ranak* ("Armure de Ténèbres Protectrices", en alzhède), des écailles semblables à celles des ibrandelins apparaissent sur les poignets, les avant-bras, la poitrine, le dos et les jambes du prêtre. Elles lui confèrent une CA de base égale à 5 mais lui font perdre 1d3 points de Charisme.

Les Ibrandiens ne célèbrent presque aucun jour saint. Lors des nuits de nouvelle lune, quand le ciel est couvert et que les ténèbres règnent sur la Terre-du-Dessus, les prêtres sortent de leurs tunnels pour se livrer à une cérémonie appelée l'Annonce de l'Ombre. Elle débute à minuit et célèbre la promesse faite par le dieu, selon laquelle l'obscurité englobera un jour le monde extérieur au même titre que celui des Tréfonds Obscurs. Le jour du solstice d'hiver, les fidèles remercient le Seigneur des Profondeurs Arides de les avoir libérés des elfes noirs. Ce rituel, connu sous le nom d'Appel des Ténèbres, s'accompagne souvent du sacrifice d'une araignée géante (ou toute autre créature associée à Lolth et aux drows) et de l'incantation (répétée) du sort *guide obscur*. Les fidèles forment alors de longues chaînes et mettent le sort à profit pour errer dans les Tréfonds Obscurs sans la moindre source de lumière, en sachant que leur dieu les amènera à bon port.

Les clercs d'Ibrandul n'utilisent pas de symbole sacré pour repousser ou commander les morts-vivants. Au lieu de cela, ils ramassent une poignée de terre et la laissent lentement s'écouler entre leurs doigts, comme pour rappeler aux morts-vivants ce qui doit normalement se produire lorsqu'une créature décède.

Lieux de culte principaux : Ibrandul peut être vénéré partout où il fait noir et dans le moindre recoin des Tréfonds Obscurs. Il a façonné de nombreux autels

de pierre, disséminés dans les cavernes des profondeurs. Ils sont extrêmement reconnaissables pour quiconque en a déjà vu : lisses comme du verre, ils font plus de 6 m de large et des marches permettent d'accéder à leur sommet depuis n'importe quel côté. En leur centre, le dieu a gravé des runes et symboles divers, pour que ses fidèles puissent s'agenouiller et les caresser avec révérence en le priant.

Le plus grand temple d'Ibrandul est également le plus récent. Le Temple Profond de Sombre Espérance a été bâti depuis peu sous les rues d'Eauprofonde par Thalandre "le Dément". C'est une forteresse et un sanctuaire pour les aventuriers qui explorent Montprofont et les Tréfonds Obscurs (à condition qu'ils puissent payer, car les tarifs sont plus élevés que d'habitude). On peut également atteindre cet édifice grâce à un *portail* qui le relie aux Portes Noires (bâtiment connu sous le nom de Temple Supérieur), qui se dressent dans le Quartier des Marchands de la Cité des Splendeurs.

Ordres affiliés : De sinistre réputation, les Ombres de la Nuit sont constituées de plusieurs bandes de furtifs basées dans les Tréfonds Obscurs de Calimshan. Ces monstres sont plus audacieux que leurs semblables et mènent souvent des raids contre la surface, même s'ils n'attaquent que lorsqu'ils sont très nettement supérieures en nombre. D'aucuns pensent que cette organisation est dirigée par une créature aussi puissante que malfaisante, peut-être un drow ou un illithid.

Les Chevaliers Déchus sont des prêtres, roublards et combattants qui parcourent les galeries du nord des Tréfonds Obscurs. Ils servent Ibrandul en recherchant tous ceux qui se sont perdus dans le noir (généralement des aventuriers et des marchands) et en les ramenant en sécurité en échange d'un paiement important. On pense qu'ils sont basés au Temple Profond de Sombre Espérance, mais certaines bandes ont été aperçues sous l'Anauroch à l'est et sous Amn au sud.

Certaines légendes font également état d'un groupe de voyageurs errants de diverses races qui se donnent le nom d'Horgadins. Cette bande est dirigée par un druide gris demi-elfe noir d'Ibrandul, qui leur fait suivre un chemin tortueux qu'aurait autrefois creusé un horga commandé par le Seigneur des Profondeurs Arides.

Depuis que Shar s'est emparée de la sphère d'influence d'Ibrandul, ses fidèles sont plus aimables avec ceux du Dieu Furtif (à la grande surprise de ces derniers), même s'ils se montrent tout de même condescendants à leur égard.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres d'Ibrandul portent une robe violet foncé, couvertes de cercles imbriqués de couleur argentée et ceinte à la taille par une bande d'étoffe noire. Les cercles représentent leur interdépendance (en tant qu'enfants d'Ibrandul), mais aussi les écailles protectrices du Rôdeur des Ténèbres. Le symbole sacré de leur dieu est bien souvent gravé dans une pierre semi-précieuse fixée à une chaîne, encore qu'il prenne parfois la forme de quatre bagues d'argent imbriquées et portées comme un anneau unique.

Vêtements de tous les jours : En règle générale, les fidèles d'Ibrandul ont un goût marqué pour les habits noirs ou violet foncé relevés d'argent. Comme ils s'habillent de manière à se fondre dans l'obscurité, il est facile de les prendre pour des roublards (d'autant que certains en sont réellement). Lorsqu'ils partent à l'aventure, les membres du clergé portent une armure qui les protège mais leur permet de se déplacer rapidement dans les Tréfonds Obscurs, terrain accidenté s'il en est. Leur armure est toujours teinte en noir ou en violet foncé pour ne pas refléter la lumière et elle est généralement forgée ou tannée à partir de métaux des profondeurs ou de peaux de lézards souterrains. Les Ibrandiens peuvent se battre avec n'importe quelle arme.

Prêtres du culte (ténébreux)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 11, Sagesse 10
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	CN
ARMES :	Au choix
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles (pas de bouclier)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, élémentaire, garde, protection, soleil (limitée aux sorts inversés permettant de générer l'obscurité), voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Chaos, combat, création, divination, nécromancie, soins
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Dressage d'animaux (ibrandelin), mines
COMP. SUP. :	Combat aveugle, sens de l'orientation

- Même si les ténébreux sont presque tous humains (ou furtifs, à Calimshan), Ibrandul est également servi par quelques prêtres nains, gnomes, drows ou demi-drows.
- La portée et la durée de leurs sorts et pouvoirs de type *ténèbres* sont doublées.
- Ils y voient dans le noir (infravision, portée 10 m). Si jamais leur race leur conférait déjà ce mode de vision, la portée dont ils bénéficient est augmentée de 3 m.
- Ils peuvent lancer *guide obscur* (sort de prêtre, niveau 1) ou *ténèbres* (forme inversée de *lumière*, sort de prêtre, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 3ème niveau, ils deviennent capables de jeter *ténèbres éternelles* (forme inversée de *lumière éternelle*, sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils se soumettent à la cérémonie de l'*elah'ranak* comme tous les prêtres d'Ibrandul, ce qui leur confère une CA naturelle de 5 (mais leur fait perdre 1d3 points de Charisme).
- Toujours au 5ème niveau, ils acquièrent la faculté de lancer *fusion dans la pierre* ou *lumière noire* (sorts de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils peuvent jeter *façonnage de la pierre* (sort de prêtre, niveau 3) ou *furtivité* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Enfin, lorsqu'ils atteignent le 10ème niveau, leurs yeux se sont tellement bien adaptés à l'obscurité depuis qu'ils sont au service d'Ibrandul qu'ils voient désormais comme en plein jour dans le noir complet. Par contre, ils sont partiellement aveuglés dans des conditions d'éclairage équivalentes à une lumière crépusculaire (pénalité de -1 aux jets d'attaque ou de sauvegarde) et totalement aveugles à la lumière du jour ou similaire (pénalité de +4 à la CA et de -4 aux jets d'attaque ou de sauvegarde).

Sorts d'Ibrandul

Premier niveau

Guide obscur (Altération)

Sphère :	Soleil, voyageurs
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	3 heures/niveau
Temps d'incantation :	1 round
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet à ses bénéficiaires de se déplacer dans le noir complet sans être ralentis ni prendre le moindre risque. En règle générale, un ciel nocturne ne remplit pas les conditions d'obscurité requises, mais une caverne faiblement éclairée par du lichen phosphorescent, si. Le sort fonctionne également sur les créatures aveugles (de manière permanente ou non) dont les organes sensoriels ne leur permettent pas de se repérer. Bien que les individus affectés par le sort ne soient pas capables d'y voir, ils perçoivent le monde qui les entoure (dangers naturels, obstacles et même créatures) et sont libres de réagir en conséquence. *Guide obscur* ne permet pas de repérer les créatures ou pièges invisibles ou masqués par magie. Quiconque se trouve sous l'effet du sort ne subit aucune pénalité s'il lui faut combattre dans le noir.

Même si *guide obscur* ne peut être lancé que sur une seule et unique créature, tous ceux qui touchent cette dernière au moment de l'incantation (ou qui font partie d'une chaîne l'incluant) bénéficient des effets du sort tant que le contact est maintenu. Trop se reposer sur cet enchantement peut s'avérer extrêmement périlleux en situation de combat, car le sort cesse instantanément de faire effet pour quiconque perd le contact (et pour tous ceux qui se trouvent après lui dans la chaîne). Il suffit toutefois de rétablir le contact pour que le sort se remette à fonctionner (sauf s'il est arrivé au terme de sa durée). Les individus qui ne font pas partie de la chaîne au moment de l'incantation ne peuvent la joindre par la suite. Pire encore, s'ils le font, ils ne bénéficient pas des avantages de *guide obscur* et les font perdre à ceux qui les suivent, même si ces derniers avaient bien été incorporés à la chaîne de départ. Pour que tout refonctionne comme il faut, il convient d'expulser le ou les intrus.

Lorsque le bénéficiaire direct du sort ou un autre membre de la chaîne s'approche trop d'une lumière (s'il arrive à moins de 5 m d'une torche, en limite d'éclairage d'une lanterne ou autre, ou encore s'il pénètre dans la zone d'effet d'un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle*), *guide obscur* cesse instantanément de faire effet et tous ceux qui en bénéficiaient doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être étourdis pendant 1 round et aveuglés pendant 1d6 rounds.

Les composantes matérielles de *guide obscur* sont un peu de lichen phosphorescent et le symbole sacré du prêtre.

Troisième niveau

Lumière noire (Altération)

Sphère :	Combat, soleil
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Sphère de 6 m de rayon
Jet de sauvegarde :	Annule

Lorsque le prêtre achève son incantation, il fait apparaître une sphère de ténèbres stationnaire. L'obscurité est telle qu'on y voit goutte, tant à l'aide d'infravision que de vision normale, mais le prêtre, lui, y voit normalement et peut se déplacer, attaquer et lancer des sorts à sa guise. Chaque round, tous ceux qui se trouvent à l'intérieur du globe ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts (à -3). En cas de succès, ils aperçoivent ce que le prêtre est en train de faire (pendant 1 round seulement). Les autres restent dans le noir le plus complet. Les individus qui se trouvent en dehors de la sphère ne distinguent rien à l'intérieur.

L'éclairage normal ou magique s'éteint au contact de l'obscurité. Par contre, un sort de *lumière*, *lumière éternelle* ou *dissipation de la magie* jeté dans le seul but de contrer *lumière noire* détruit la sphère.

Les créatures à l'intérieur de la zone de lumière noire subissent une pénalité de –4 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Leur classe d'armure est réduite de 4. Les personnages qui possèdent la compétence combat aveugle ne subissent qu'une pénalité de –2 sur leurs jets de dés et aucune sur leur classe d'armure.

Le prêtre peut dissiper le sort quand il le souhaite, mais il n'est pas nécessaire qu'il reste concentré pour le maintenir en activité. Notez que les enchantements qui reposent sur les effets visuels (comme la plupart des illusions) ne peuvent fonctionner si leur victime désignée ne les voit pas.

Les composantes matérielles de *lumière noire* sont un morceau de charbon et un œil desséché (de quelque créature que ce soit).

Quatrième niveau

Furtivité (Illusion/fantasme)

Sphère : Protection
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à celui qui en bénéficie de se déplacer vite et silencieusement (+2 à la VD, +20 % aux chances de déplacement silencieux) ou de se fondre dans le décor pour peu qu'il s'immobilise. Tant qu'il ne bouge pas, il a 90 % de chances de ne pas se faire repérer par des créatures de passage. Sous terre ou en forêt, il ne laisse quasiment aucune trace derrière lui. Quiconque tente de le suivre voit ses chances de pistage divisées par 5.

Par contre, la créature qui bénéficie de *furtivité* effectue ses jets de moral à -2. Les jets de sauvegarde lui permettant de résister aux sorts de type *terreur* s'accompagnent, eux, d'un malus de -6.

De plus, à chaque utilisation du sort, le bénéficiaire a 1 % de chances (non cumulables) de se voir transformé en furtif. Si cela arrive, il subit une transformation physique aussi soudaine qu'irrémédiable. L'éventuel changement d'alignement qui accompagne cette mutation et l'amélioration des talents de l'individu se produisent sur une période pouvant aller de 1 à 2 ans.

Les composantes matérielles de *furtivité* sont le symbole sacré du prêtre, un petit bout de peau de caméléon et une araignée morte (de quelque taille que ce soit).

Furtif : CA 7 ; VD 12 ; DV 2 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée, le plus souvent 1d4 (dague) ou 1d6 (épée courte) ; AS attaque sournoise comme un voleur de niveau 5 (+4 au jet d'attaque, dégâts triplés), déplacement totalement silencieux, pénalité de -3 au jet de surprise adverse ; DS camouflage, difficile à pister ; FS (faiblesse spécifique) lâcheté ; TA M (1,50 m à 1,80 m de haut) ; Moral Agité (5-7) ; AL CM ; Int Moyenne (8-10) ; PX 175. Décrit dans l'Appendice du Bestiaire Monstrueux consacré au monde de Greyhawk® ("skulk").

Notes : Les caractéristiques raciales ou celles que le personnage doit à sa classe prennent le pas sur celles qui précèdent lorsque cela est applicable.

DS : Invisible à 90 % tant qu'il reste immobile, divise les chances de pistage de ses poursuivants par 5 en forêt ou sous terre.

FS : Les furtifs cherchent à s'enfuir dès qu'ils sont blessés ou dès qu'ils ne sont plus au moins deux fois plus nombreux que leurs adversaires. Ils n'affrontent jamais leurs ennemis face à face, sauf lorsqu'ils sont acculés. Ils préfèrent les agresser par surprise (attaque sournoise), s'enfuir et les attaquer de nouveau plus tard.

Sixième niveau

Création d'Ibrandelin (Abjuration)

Sphère : Garde
Portée : Spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 7 heures
Zone d'effet : 1 œuf de lézard de feu
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort a été conçu il y a plusieurs siècles par les prêtres d'Ibrandul pour leur permettre de donner naissance à de terribles gardiens qui protégeraient les temples souterrains dédiés à leur dieu. Les ibrandelins sont créés en modifiant par magie des œufs de lézard de feu, le résultat étant une créature décrite dans *les Ruines de Montprofont*. Depuis le Temps des Troubles, les ibrandelins sont capables de se reproduire. Il y a donc de bonnes chances pour que ce sort soit de moins en moins utilisé à l'avenir, d'autant que ses composantes matérielles sont extrêmement onéreuses.

Longue et ardue, l'incantation doit être précédée de 10 jours de jeûne et de prières. Une fois cela fait, le prêtre doit se munir d'un œuf de lézard de feu fertilisé et l'enduire d'un mélange d'huile bénite et de poudre de diamant. Puis vient l'incantation proprement dite, sous forme de danses rituelles autour de l'œuf. Elle dure 7 heures. Chaque heure, le personnage doit effectuer un test de Constitution. S'il en rate ne serait-ce qu'un, le sort échoue. Il est possible de retenter sa chance 10 jours plus tard, toujours avec le même œuf mais en rachetant les composantes matérielles (les autres étant irrécupérables). En cas de second échec, l'embryon de lézard de feu meurt et l'œuf n'est plus d'aucune utilité. Si le sort est réussi, les composantes matérielles sont absorbées par l'œuf et un petit ibrandelin en émerge 10 jours plus tard.

Les composantes matérielles de *création d'ibrandelin* sont de l'huile bénite dans ce but bien précis et pour 3 000 po de poudre de diamant.

Ibrandelin : CA 3 ; VD 9, gr 5 ; DV 10 ; TAC0 11 ; #AT 5 ; Dég 1d8/1d8/1d8/1d8/2d8 (griffes/griffes/griffes/griffes/morsure) ; AS souffle ; DS immunisé contre le feu, les maladies, le poison, les vers putrides et autres parasites ; RM 40 % ; TA E (12 m de long ou plus) ; Moral Sans peur (19) ; AL LN ; Int Partielle (4) ; PX 7 000. Décrit dans *les Ruines de Montprofont*.

Notes : Les ibrandelins peuvent ouvrir les portes et transporter des objets. Ils ne sont pas assez intelligents pour utiliser des objets magiques de leur propre initiative, mais peuvent reproduire des actions qu'ils ont vu faire par d'autres. Ils passent 50 % de leur temps à dormir. Ils respectent et obéissent ceux qui portent la robe des prêtres d'Ibrandul et comprennent les instructions pour peu qu'elles restent simples. Ils défendent instinctivement leur antre (qui est généralement un temple dédié à Ibrandul).

AS : Le corps de serpent des ibrandelins leur permet de se dresser sur leur queue lovée et d'attaquer à l'aide de quatre pattes griffues et de la gueule. Tous les 5 rounds, ils peuvent cracher un cône de flammes long de 5 m et large de 3 m à son extrémité (contre 1,50 m à la base). Cette attaque inflige 2d6 points de dégâts ou deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles. Même si les ibrandelins sont incapables de mordre lors d'un round où ils soufflent, il convient tout de même de jouer un jet d'attaque normal pour leur gueule. S'ils "touchent" , une des créatures atteintes par leur souffle essuie le maximum de dégâts possible (12 points), et ce, sans jet de sauvegarde. Sur un jet d'attaque réussi, le monstre peut immobiliser une de ses victimes sous son corps, ce qui lui fait perdre, par la suite, 3 attaques (il ne lui reste plus alors qu'une patte et la gueule). Il n'écrase pas systématiquement une proie immobilisée de la sorte. Par contre, si cette dernière continue de combattre (auquel cas elle ne peut lancer que des sorts uniquement verbaux et subit un malus de -3 à ses jets d'attaque), il se laisse peser sur elle et lui inflige 1d4 points de dégâts par round. Un ibrandelin peut immobiliser jusqu'à 5 victimes de taille humaine. Pour échapper à la créature, il faut réussir un test de Force et un autre de Dextérité au cours du même round (même si l'ibrandelin est mort). Il est plus difficile encore de s'extraire de sous un ibrandelin paralysé (malus de +10 aux deux tests de caractéristique).

FS : Lorsque les ibrandelins lancent des objets, ils le font à -3 au jet d'attaque. En cas de coup raté, le projectile tombe à distance variable de la cible (1d10 x 30 cm).

Ilmater

(Le Dieu qui Pleure, le Seigneur sur le Chevalet, Celui qui Endure, le Dieu Brisé)

Puissance intermédiaire de Bytopie, LB

SPHÈRE D'INFLUENCE : Endurance, souffrance, martyre, persévérance
AUTRES NOMS : Ayuruk (pour les peuplades du Grand Glacier)
NOM DU DOMAINE : Shurrock/Martyreterre
SUPÉRIEUR : Tyr
ALLIÉS : Ibrandul (mort), Lathandre, Torm, Tyr
ENNEMIS : Baine (mort), Bhaal (mort), Loviatar, Malar, Myrkul (mort), Talos
SYMBOLE : Deux mains blanches liées aux poignets par une cordelette rouge sang (auparavant : un chevalet ensanglanté)
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Au choix



Ilmater offre soutien et paroles apaisantes à ceux qui souffrent, qui sont tyrannisés ou qui ont grand besoin de secours. Il est celui qui porte le fardeau des autres et endosse leur douleur. C'est le dieu de tous les opprimés et de ceux qui sont traités de manière injuste.

Ilmater est calme et gentil. D'humeur égale, il se met très rarement en colère. Il apprécie les histoires drôles et n'est pas dénué d'un certain sens de l'humour. Quand son

avatar se manifeste, il endure stoïquement les coups et lève rarement la main pour se défendre. Il n'est toutefois pas non violent à l'extrême, malgré ce que beaucoup de gens pensent. Lorsqu'il assiste à des scènes d'une cruauté insoutenable, il peut s'emporter et devenir terrifiant. Son apparence fait parfois peur aux plus jeunes, mais il prend bien garde de les rassurer car il les aime beaucoup (comme toutes les créatures d'âge jeune) et réagit très vivement lorsqu'on leur fait du mal.

Il est allié à Tyr, qu'il sert également. Il aide le dieu aveugle à se déplacer et lui apprend à vivre sans ses yeux, en faisant davantage confiance à ses sentiments. Il est aussi en très bons termes avec Torm, autre serviteur de Tyr, et tous trois sont connus collectivement sous le nom de Divine Triade.

Dans les premiers temps, le symbole d'Ilmater était un chevalet ensanglanté mais, depuis la Guerre des Dieux, son nouveau symbole (deux mains blanches entravées par une cordelette rouge sang) a supplanté l'ancien presque partout. Ce nouveau symbole a fortement accru sa popularité.

Avatar d'Ilmater (moine 35, clerc 32, paladin 20, mage 18)

Ilmater apparaît sous les traits d'un homme brisé de partout qui se traîne plus qu'il ne marche. Il souffre manifestement le martyre à chaque pas. Plutôt petit, il est trapu et ne porte rien d'autre qu'un pagne. Sa calvitie naissance renforce plus encore l'expression de gentillesse qui se dégage de son visage, tandis que son corps poilu arbore maintes cicatrices, blessures ouvertes, marques de brûlures et autres signes de torture. Il peut jeter des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais fait très rarement appel aux sorts qui infligent des dégâts, sauf pour faire payer des actes sadiques prenant des innocents pour cible. Tous les sorts bénéfiques des sphères de soins et de nécromancie voient leur puissance doublée lorsqu'il les lance.

CA -5 ; VD 15 ; pv 224 ; TAC0 -2 ; #AT 3/1*
Dég 1d10+9 (+9 grâce à sa Force, +10 grâce à sa spécialisation, ajustement de +/-9 sur la table de pugilat et lutte**)
RM 80 % ; TA G (3,60 m de haut)
For 21, Dex 13, Con 25, Int 19, Sag 23, Cha 18
Sorts : M : 5/5/5/5/5/3/3/2/1, P : 15/14/13/13/12/11/9
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

* Inclut l'attaque supplémentaire que lui confère sa spécialisation au combat à mains nues.

** En utilisant les règles de combat à mains nues du *Manuel des Joueurs*, du *Manuel Complet du Guerrier* ou du *Manuel Complet du Prêtre*. Si l'on se réfère à l'*AIDE AU JOUEUR"TM" : Combat & Tactiques*, Ilmater est considéré comme un maître suprême.

Attaques/défenses spéciales : Ilmater n'utilise jamais d'arme. La plupart du temps, il refuse même de se défendre et endure stoïquement les dégâts qu'on lui inflige. Il se régénère au rythme de 6 pv par round, même si cela ne se voit pas (ses blessures ne se referment jamais). Il peut continuer d'agir normalement tant qu'il n'a pas atteint -213 pv. Il ne frappe les autres ou n'utilise ses sorts que pour venger un acte de cruauté ou de sadisme perpétré à l'encontre d'une victime innocente. Il se sert de ses poings pour détourner les projectiles qui les prennent pour cible, lui ou ceux qu'il prend sous sa protection (un jet d'attaque réussi lui permet d'écarter un projectile sans subir le moindre dégât), mais aussi pour frapper les individus qu'il juge dangereux. Selon les règles de combat à mains nues utilisées, il est spécialisé en arts martiaux ou en pugilat, à moins qu'il ne soit passé maître suprême en arts martiaux (voir la description du moine dans l'Appendice 1 : Classes de prêtres, page 187).

Autres manifestations

Ilmater peut également se manifester sous la forme d'une présence invisible que tout le monde perçoit et qui s'accompagne d'un concert de gémissements presque inaudible. Sous cet aspect, il peut parler, déplacer les objets par télékinésie et lancer des sorts.

Le Dieu qui Pleure peut aussi posséder une créature d'alignement bon, à condition qu'elle se fasse torturer injustement (c'est-à-dire, sans être allée à l'encontre des lois du royaume dans lequel le supplice se déroule). Lorsqu'une telle manifestation se produit, le corps de la victime est soudainement entouré d'un halo du blanc le plus pur, toutes ses blessures se referment et elle ne ressent plus la moindre douleur. Dans le même temps, les menottes, cordes, etc. qui la retenaient se brisent ou se dénouent, les engins de torture éclatent et elle se retrouve libre et en pleine possession de ses moyens. Si Ilmater a été suffisamment mis en colère par le spectacle auquel il a assisté (les tortures sadiques qui s'achèvent en meurtres gratuits sont les actes qui provoquent son courroux presque à coup sûr), il confère au prisonnier libéré le pouvoir de lancer des sorts de destruction pendant 1 tour. En général, les enchantements conférés sont du genre *éclair*, *colonne de feu*, *chaîne d'éclairs*, *ensevelissement*, *emprisonnement* ou *nuée de météores*.

Ilmater agit également par le truchement des devas, einheriars (qui ont été martyrs), ailéphants, incarnations du courage, planetars, solars et autres êtres qu'il n'a pas encore été possible d'identifier. Plus souvent, il envoie des colombes blanches, des ânes, des pâquerettes, des roses blanches, des mulots ou des moineaux à ses fidèles pour leur montrer qu'il est fier d'eux et qu'ils doivent continuer dans cette voie.

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte, moines
Alignement du clergé :	LB, NB, CB, LN
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui, PC : non, Moi : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : non, PC : non, Moi : non

Tous les clercs, prêtres du culte et moines d'Ilmater reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Les disciples d'Ilmater sont souvent perçus comme des martyrs en herbe mais, en réalité, ils cherchent d'abord et avant tout à venir en aide à ceux qui ont souffert. Naturellement portés vers le partage, ils font toujours passer les autres en premier et mettent l'accent sur l'aspect spirituel de l'existence plutôt que sur son aspect matériel.

Les prêtres du Dieu qui Pleure sont bien souvent les individus les plus sensibles et les plus humanistes qui soient. Au début, nombre d'entre eux pleurent en voyant toute la souffrance avec laquelle ils sont en contact. Au fil du temps, cela affecte leur caractère et ils deviennent cyniques, mais cela n'empêche pas qu'ils restent incapables de ne pas venir en aide à ceux qui en ont besoin. Même quand une cause est sans espoir, ils doivent absolument aider ; ils n'ont pas le choix. On leur enseigne à n'avoir peur de rien et à toujours se tenir à leurs principes. Ce qui fait qu'ils sont énormément respectés par les gens du peuple mais qu'ils périssent souvent sous les coups de brigands ou d'individus qui n'ont pas la même vision de la vie qu'eux. Le culte d'Ilmater est différent de celui de la plupart des autres dieux féerûniens en ce sens qu'il reconnaît de nombreux saints, dont Saint Dionysius et Saint Sollars (ce dernier, martyrisé à deux reprises, a pour symbole une rose jaune).

Peu d'Ilmates sont soldats ou marchands, mais aucun culte ne peut se targuer de faire fonctionner tant d'hôpitaux ou de léproseries (et avec une telle efficacité). À partir du moment où ils sont intégrés à la prêtrise, ils apprennent à identifier et à soigner toutes les maladies connues, mais aussi les blessures et les conditions pathogènes. Les prêtres expérimentés ont commandé des *illusions programmées* détaillées montrant des individus à divers stades de leur mal. Un Ilmate qui les a vues reconnaîtra du premier coup d'œil une infection due à des vers putrides.

Il est extrêmement aisé de rejoindre le culte du Dieu Brisé. Un prêtre confirmé accompagne le postulant en promenade, ce qui lui permet de discuter avec lui et de se faire une idée de son opinion de la vie. Les deux hommes dînent alors ensemble et le novice doit boire un vin qui le met en transe (il sait à l'avance ce qui va lui arriver). Une fois qu'il se trouve dans cet état, prêtres et magiciens alliés au culte font appel à leurs sorts de lecture des émotions pour déterminer ce que le postulant pense vraiment et ce qu'il désire accomplir. S'il n'est pas maléfique ni voué à une autre religion, à une organisation ou à un individu qui interdit son acceptation, on l'accueille à bras ouverts et il reçoit la robe (toute simple) des disciples d'Ilmater (cette pratique a dû être instaurée après que de nombreuses personnes se sont jointes au culte pour en apprendre le plus possible sur l'art de soigner les autres, puis se sont enfuies en emportant un maximum de médicaments).

Le clergé d'Ilmater n'utilise pas d'autre titre que Frère et Sœur pour différencier ses prêtres. À haut niveau, on ajoute Vénéré et, pour les responsables des temples, abbayes ou monastères, on préférera Père ou Mère à Frère ou Sœur. Ainsi, l'abbaye d'Eshpura (les Tours de la Souffrance Acceptée) est dirigée par la Vénérée Mère Heldatha Dhussta.

Le clergé d'Ilmater inclut clercs, prêtres du culte et moines. Ces derniers vivent bien souvent à l'écart des autres fidèles, dans leurs monastères, mais certains sont délégués auprès des temples ilmates pour enseigner leur savoir à leurs frères ou pour les protéger en cas de danger.

La hiérarchie s'articule autour du responsable du temple, de l'abbaye ou du monastère dont dépendent tous les Ilmates de la région. En dessous de lui, les rangs n'ont pas de caractère officiel. De plus, abbayes et monastères sont souvent rattachés aux temples, ce qui rend plus complexe encore le problème de la chaîne de commandement.

On retrouve les prêtres d'Ilmater partout où l'on a besoin d'eux, c'est-à-dire, bien souvent, dans les pires conditions qui soient, où ils s'occupent des opprimés, des pauvres et des défunts. Ceux qui ne font pas partie du culte y voient l'application d'une stratégie qui garantit la persécution des Ilmates (par exemple, s'ils sont envoyés à Mulmastre ou à Château-Zhentil). Les prêtres d'Ilmater se joignent également parfois aux groupes d'aventuriers et, si l'on excepte les paladins, ce sont eux que l'on voit le plus souvent partir à la rescousse d'un clan de petites-gens ou à la recherche d'un trésor de famille dérobé. Ils ne sont pas stupides, mais se soucient bien trop des autres pour renoncer malgré les risques encourus.

Peu après le Temps des Troubles, la réputation du clergé a beaucoup souffert des agissements d'un culte neutre qui rendait hommage à Ilmater en transmettant

la souffrance aux autres, et plus particulièrement à ceux qui ne croyaient pas au Dieu qui Pleure. Ses membres se livraient fréquemment à l'auto-flagellation, quand ils ne commettaient pas des enlèvements ou ne créaient pas des émeutes. Ce n'est pas Ilmater qui octroyait leurs sorts à ces fanatiques et les Ilmates pensent que le dieu responsable de cette fourberie était Cyric, Loviatar ou Beshaba. Fort heureusement, ce culte a été éradiqué pour s'être mis à dos les nobles et les autorités des régions où il officiait.

Dogme : Les Ilmates apprennent à toujours aider ceux qui souffrent, quels qu'ils soient, car les vrais saints prennent systématiquement sur eux la douleur des autres. Leur dieu leur enseigne que, s'ils souffrent en son nom, il sera là pour les soutenir. Quels que soient les risques, quoi qu'on leur fasse endurer, ils doivent défendre la juste cause. Il leur faut se dresser contre la tyrannie, résister (à petite ou à grande échelle) et dénoncer l'injustice. Il n'y a pas de honte à mourir si sa mort sert à quelque chose. Certains sont très cyniques et font preuve d'humour noir, mais l'Église les accepte tout de même. "Aujourd'hui est le premier jour de ce qu'il reste de ta vie" s'intégrerait parfaitement aux préceptes du Dieu qui Pleure, et la plupart des Ilmates ajouteraient : "Alors, vis-le bien."

Les novices entendent le discours suivant : "Persévère malgré la douleur. Soigne les malades et les blessés. Réconforte les mourants et tous ceux qui souffrent. Endosse les fardeaux et les souffrances des autres. Défends la cause des opprimés et de ceux qui sont victimes d'injustices. Abrite et conseille ceux qui sont seuls, perdus ou ruinés. Sers Ilmater et il te donnera tout ce qu'il te faut. Laisse les richesses aux autres ; tu n'as besoin de rien acheter, si ce n'est des médicaments. Charge-toi des tâches que tout le monde refuse."

Activités quotidiennes : Les Ilmates partagent tout ce qu'ils possèdent avec ceux qui sont dans le besoin et prennent toujours le temps de soigner les malades et les blessés ou de conseiller ceux qui ne savent plus quoi faire. Ils prennent la défense des opprimés, guident les égarés, nourrissent les affamés, accueillent les sans-abri et emploient leur temps libre à ramasser des plantes médicinales et à préparer des médicaments en prévision des catastrophes à venir. Quand la guerre menace et qu'ils ont le temps, ils se réunissent en force avec de nombreux brancards, pelles, tentes, attelles, bandages, produits médicinaux et potions curatives, ceux de façon à être prêts à aider ceux qui ne tarderont pas à souffrir.

Pour eux, la vie est sacrée et la souffrance aussi, mais ils n'empêchent jamais les autres de faire ce qu'ils veulent, pas plus qu'ils ne condamnent leurs choix. Par exemple, ils n'empêcheront pas un guerrier blessé et à demi-soigné de repartir au combat, même si un tel acte ne peut que sceller son destin. Au lieu de cela, ils le soignent de leur mieux pour qu'il retrouve l'essentiel de sa mobilité et puisse ainsi affronter la mort de la manière la plus honorable qui soit.

Les Ilmates enterrent les morts, soignent les malades et donnent à manger et à boire aux pauvres (qu'ils fournissent également en bois de chauffage). Ils font le tour des plus riches villes et communautés de Féerûne pour demander de l'argent à qui accepte de les aider. Comme beaucoup de gens ont personnellement bénéficié de leur gentillesse et de leur dévouement lors du Temps des Troubles, les dons qu'ils reçoivent sont toujours plus nombreux et plus importants. Car, comme dit Ashaerond, marchand de Port-Ponant : "Si je leur donne aujourd'hui de quoi acheter une potion, qui sait si elle ne servira pas demain à me soigner ?"

Festivités et cérémonies religieuses : Les Ilmates n'observent aucune fête calendaires. Par contre, ils prient leur dieu au moins six fois par jour.

La Requête est la prière par laquelle un fidèle peut demander de se voir accorder le Repos, période de 10 jours pendant laquelle il n'a plus à servir Ilmater. Cela permet généralement aux Ilmates trop affectés sur le plan émotionnel de se ressourcer, mais certains mettent le Repos à profit pour faire des choses qui n'auraient pas l'aval de leur dieu. Cette coutume est établie depuis longtemps et les membres éminents du clergé s'en servent pour envoyer leurs meilleurs prêtres combattants régler des problèmes auxquels le clergé ne peut trouver aucune solution officielle (par exemple, faire disparaître un tyran en secret plutôt que de l'affronter directement).

Le plus important rituel est la Conversion. En effet, il en va du devoir de chaque prêtre d'essayer de convertir les mourants au culte d'Ilmater, ce qui leur permet de recevoir la bénédiction du Dieu Brisé. De cette manière, le nombre de croyants ne fait qu'augmenter, même si les nouveaux venus sont des morts, et les pouvoirs curatifs d'Ilmater croissent en conséquence.

Lieux de culte principaux : Le plus grand lieu de culte d'Ilmater se trouve à Calimshan. La Maison du Dieu Brisé est un gigantesque monastère qui se dresse au cœur de la ville et qui est relié, par une série de jardin clos de murs, à un temple bâti sur une colline ou nord-ouest de Keltar, mais aussi à une léproserie et un sanatorium situés plus loin encore. Le Vénéré Père de la Maison est Melder Rythtin à la Main Curative. Célèbre pour la fiabilité de ses diagnostics et les soins miraculeux qu'il dispense, il est en charge de ce qui est, en fait, le plus grand hôpital et centre de fabrication de médicaments de tout Féerûne. Les ennemis de Calimshan n'hésitent pas à dire que la présence de ce complexe s'explique par la grande cruauté des Calishites, mais eux-mêmes sont trop dégoûtés par les blessés et les malades pour permettre la création d'un tel hôpital sur leurs terres.

Ordres affiliés : Plusieurs ordres de chevaliers, regroupant paladins et guerriers, sont affiliés à l'Église. Il s'agit, entre autres, des Compagnons au Cœur Noble, des Guerriers de la Sainte Souffrance, de l'Ordre de la Coupe d'Or et de l'Ordre de la Rose Chatoyante. Les ordres monastiques sont également nombreux, le plus célèbre étant les Disciples de Saint Sollars Deux-Fois-Martyr, dont l'édifice principal, le Monastère de la Rose Jaune, se dresse dans les hauteurs des Contreforts de la Terre, en Damarie, tout près du Glacier du Ver Blanc (ses moines se spécialisent dans les études généalogiques). Parmi les autres ordres monastiques du culte, on recense les Disciples du Chemin Tout Tracé, les Disciples de Sainte Morganne la Taciturne et les Sœurs de Saint Jaspe des Pierres. La tradition veut que le nom de chaque monastère soit celui d'une fleur qui représente quelque chose pour l'ordre, mais ce n'est en rien obligatoire.

Vêtements sacerdotaux : Lors des cérémonies, les Ilmates portent une robe grise ou une tunique, un tabard et un pantalon de même couleur. Leur crâne est couvert d'une calotte, grise pour la plupart et rouge pour les prélats (la seule exception à cette règle concerne les novices, qui ne portent pas encore de calotte). Le symbole du dieu est fixé à un collier ou à une broche piquée sur le cœur. C'est lui qui sert de symbole sacré pour les prêtres. À partir d'un certain âge, quelques-uns se font tatouer une larme grise (à l'œil droit ou au gauche, au choix).

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partent à l'aventure ou en quête, les Ilmates s'habillent en prenant en compte le climat et la mission qu'ils souhaitent accomplir. La plupart du temps, ils ajoutent à leur tenue un tabard gris sur lequel est tissé le symbole de leur dieu (au niveau du cœur). Ils ne se séparent jamais de leur symbole sacré, ni de leurs médicaments, bandages, onguents, attelles et autres écharpes.

Prêtres du culte (nobles martyrs)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 14, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	LB
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) et le knout
ARMURE :	Aucune
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, charme, création, garde, loi, nécromancie, protection, soins, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Climat, combat, conjuration, élémentaire, soleil, vigilance
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Premiers secours
COMP. SUP. :	Endurance, herboristerie

- Les nobles martyrs bénéficient d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde liés à l'endurance ou permettant de résister à la douleur. Dans de telles situations (par exemple, lorsqu'ils nagent ou risquent de se noyer), ils reçoivent également un bonus de -2 à leurs tests de Constitution.
- Ils peuvent subsister sans boire ni manger pendant 1 décade par niveau. Leurs jets d'attaque et les dégâts qu'ils infligent sont amputés de 1 point toutes les 3 décades, mais ils ne meurent pas. Le manque de nourriture et de boisson leur fait souffrir le martyre, mais cela correspond tout à fait à la religion qu'ils ont choisie.
- D'un simple contact, ils peuvent faire profiter les autres de leur faculté d'*apaisement* (sort de prêtre, niveau 1) et dissiper de manière permanente les effets de sorts qui incitent au désespoir ou infligent une terrible souffrance d'origine morale ou émotionnelle (comme le pouvoir de *mortelle caresse* des prêtres du culte de Loviatar). Les nobles martyrs peuvent faire appel à cette faculté un total de 3 fois par jour : 1 fois pour eux (obligatoire) et 2 pour les autres.
- Au 3ème niveau, ils deviennent capables de *puiser dans la puissance divine* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour, sans avoir à se reposer après coup.
- Au 5ème niveau, ils peuvent lancer *faveur d'Ilmater* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, il leur est possible de jeter *endurance d'Ilmater* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- C'est également à partir du 7ème niveau (au lieu du 9ème) qu'ils peuvent commencer à concocter des potions curatives. C'est au MD de décider quel type de potion ils sont capables de préparer en fonction de leur niveau. Au 7ème niveau, ils peuvent concocter des *potions de soins*.
- Au 10ème niveau, ils acquièrent le pouvoir de *communion* (sort de prêtre, niveau 5) avec Ilmater, 1 fois/décade.
- Enfin, au 12ème niveau, ceux d'entre eux qui subissent des tortures ou une souffrance extrêmes peuvent être possédés par un serviteur de leur dieu. Il faut pour cela qu'ils le demandent. Tant qu'ils sont possédés, ils continuent de ressentir la douleur liée aux supplices qu'on leur inflige mais ne perdent plus le moindre point de vie. Le serviteur qui est entré en eux ne peut rien faire d'autre qu'endurer les souffrances et repart dès que celles-ci s'achèvent. Il est chassé par un sort de *dissipation de la magie*.

Sorts d'Ilmater

Troisième niveau

Faveur d'Ilmater (Abjuration, altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, protection
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau ou permanente
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 créature ou le jeteur de sorts plus 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort a deux fonctions distinctes. Grâce à la première, il fait disparaître toute douleur et tout malaise ressenti par le sujet (qui peut être le prêtre), de sorte que ce dernier n'est pas étourdi par la torture, une amputation ou de terribles blessures. Ces maux infligent toujours des dégâts normaux et l'individu peut très bien mourir à force de se vider de son sang, mais il reste digne et continue de penser calmement (il ne risque à aucun moment d'entrer en état de choc). Cela lui permet donc de transmettre des renseignements vitaux et de conserver toute sa lucidité jusqu'à l'ultime seconde. Le sort dissipe automatiquement la débilité, les états de choc, le délire et les effets des enchantements de type *charme*. Il ranime également le sujet qui a perdu connaissance et le délivre des effets hypnotiques et des sorts tels que *labyrinthe* et *confusion*. La douleur et les symptômes physiques se font de nouveau sentir si ce qui les provoque est toujours présent au terme de la durée du sort, mais les effets bénéfiques que *faveur d'Ilmater* a sur l'inconscient du sujet restent permanents (par exemple, un *charme* dissipé ne recommence pas à faire effet quand le sort s'arrête).

La seconde fonction du sort permet au prêtre de protéger l'individu de son choix en subissant à sa place les dégâts qui lui sont infligés. Dans ce cas, le sort transfère automatiquement les points de vie du prêtre au sujet afin de contrer les dégâts subis par ce dernier. Ce transfert est permanent et le prêtre ne peut récupérer ses points de vie perdus que par le repos ou en faisant appel à des sorts de soins. Si jamais le sujet reçoit plus de points de vie qu'il n'en a perdu, l'excédant est gâché. Le transfert peut s'effectuer à distance, du moment que l'on n'excède pas la portée du sort. Aucun des deux participants n'a besoin d'effectuer de jet de résistance aux traumatismes, sauf dans le cas où le transfert provoquerait la mort du prêtre, sans pour autant remonter le sujet au-dessus de 0 pv. Tous deux doivent alors effectuer un jet de résistance aux traumatismes. Un échec se traduit par la mort. Par contre, en cas de succès, le personnage survit, mais dans le coma. Il n'est pas mort mais ne peut revenir à la vie sans assistance magique.

Notez que maladies, infections parasitaires, ivresse et autres états similaires ne peuvent être endossés par le prêtre grâce à la seconde utilisation de *faveur d'Ilmater*. Seuls les dégâts purement physiques sont transférés par le sort. Ilmater considère que cet acte est sacré et encourage ses prêtres à utiliser ce sort chaque fois qu'il s'avère nécessaire (mais il faut que le besoin soit bien réel, pas imaginaire).

Quatrième niveau

Endurance d'Ilmater (Abjuration, altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, protection
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort double temporairement les points de vie du sujet. Tous les dégâts subis sont ôtés des points de vie fictifs, jusqu'à l'épuisement de ces derniers (moment à partir duquel les dégâts sont encaissés normalement). *Endurance d'Ilmater* permet également au sujet de réussir automatiquement tous ses tests de Force et d'Endurance. De la même manière, sa vitalité est telle que, tant que le sort fait effet, tous ses jets de résistance aux traumatismes sont eux aussi réussis et il est immunisé contre toutes les maladies. Ses autres jets de sauvegarde bénéficient d'un bonus de +2. De plus, il est impossible de le renverser, de le piétiner ou de le jeter au sol. Il reste debout quel que soit le type d'assaut qu'il subit.

Cinquième niveau

Rayon de douleur (Altération, évocation, nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître un rayon gris terne qui jaillit du prêtre pour aller toucher la cible de son choix (cette dernière devant être visible et comprise dans les limites de portée au début de l'incantation). La victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (à -5). En cas de succès, elle éprouve une terrible souffrance pendant 1 round (ce qui ralentit sa vitesse de déplacement de moitié, rajoute 3 segments à tous ses temps d'incantation et lui inflige une pénalité de -2 au jet d'attaque) et son système nerveux, durement touché, lui communique 1d4+1 points de dégâts. Une fois le round écoulé, le sort n'a plus d'effet sur elle.

Par contre, en cas d'échec au jet de sauvegarde, la victime subit 1 point de dégâts par niveau du prêtre. Dans le même temps, la douleur qu'elle éprouve est telle qu'elle est étourdie et ne peut que se contorsionner de douleur jusqu'à la fin du round suivant. Elle est incapable de jeter le moindre sort et ne peut pas même penser de manière cohérente. Elle lâche automatiquement tous les objets qu'elle tient ou les jette au hasard, au gré de ses convulsions. Elle ne peut attaquer personne et n'a plus aucune perception du monde qui l'entoure.

Au début du troisième round, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde contre les sorts (à -4, celui-là). Si elle le réussit, elle subit 1d4+1 points de dégâts mais est libérée de l'emprise de l'enchantement. En cas d'échec, les dégâts qu'elle essuie se montent de nouveau à 1 point par niveau du prêtre et elle continue d'être prise de spasmes.

Elle peut effectuer un troisième jet de sauvegarde (à -3) lorsque commence le quatrième round. Une fois encore, en cas de succès, elle échappe au sort en subissant 1d4+1 points de dégâts. Sinon, elle encaisse encore 1 point de dégâts par niveau du prêtre et continue de se convulser jusqu'au terme du round, moment auquel le sort cesse de faire effet.

Si la cible a plus de 10 DV ou a dépassé le 10ème niveau, elle bénéficie d'un bonus de +1 par DV ou niveau de différence avec le 10ème à tous les jets de sauvegarde que *rayon de douleur* l'oblige à effectuer. Les créatures dénuées de système nerveux ou immunisées contre la souffrance n'ont rien à craindre de ce sort.

Istishia

(Seigneur Aquatique, Dieu-Roi des Élémentaux de l'Eau)

Puissance majeure du Plan Élémentaire de l'Eau, N

SPHÈRE D'INFLUENCE : Élément eau, élémentalistes de l'eau, purification par l'eau, humidité
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Plan Elémentaire de l'Eau/La Mer Eternelle
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Eadro, Lion de Mer, Persana, Sashelas des Abîmes, Shékinestre, Surminar, Trishina, Valkur le Puissant
ENNEMIS : Kossuth
SYMBOLE : Goutte d'eau ou vague prête à déferler
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Au choix



Il y a dans les Royaumes de nombreux dieux qui ont l'eau pour sphère d'influence. Umberlie dirige ainsi l'océan et ses tempêtes, Valkur protège ceux qui se déplacent par voie de mer et Eldath est la déesse des plans d'eaux, sources et autres cascades. De tous ces dieux, Isthishia est de loin le plus abstrait. Il représente lui aussi l'eau, mais l'eau dans sa globalité. Dynamique et éternellement muable, il est dénué de passion et difficile à saisir. Il prodigue en quelque sorte le milieu propice à la vie, mais pas cette vie elle-même. Il offre une ressource vitale mais se moque de savoir comment on l'utilise. On le représente sous de multiples formes qui vont d'un immense élémental d'eau à une goutte de pluie, en passant par une vague ou un esprit des eaux. Il incarne le changement perpétuel, mais organisé autour d'une nature immuable. Selon le moment, il est la transformation progressive (à l'instar des vagues qui érodent lentement la falaise) ou, au contraire, brutale (comme l'eau qui se transforme en vapeur). C'est le gardien de tout ce qui est caché sous l'eau.

Comme tous les seigneurs élémentaires, Istishia reste insensible à ce qu'il advient de ses serviteurs mortels. Ses réactions sont tellement imprévisibles, qu'à la longue, il est presque possible de les pressentir. Les raisonnements qui entraînent ses actes sont totalement incompréhensibles, même pour ses fidèles. Les seigneurs élémentaires sont tellement différents des dieux et des humains, dont ils ne se préoccupent guère, qu'on les considère (à tort) comme des puissances mineures et que la majorité des habitants d'Abeir-Toril pensent qu'ils sont vénérés par des sectes d'illuminés. Istishia n'a jamais été remarqué dans les Royaumes au cours du Temps des Troubles.

Il délègue toujours un de ses représentants pour recevoir les offrandes que lui font ses fidèles. Ces dernières prennent la forme de tissus fins, couleur d'eau, qui ondulent comme des vagues, de gemmes allant du cristal le plus pur au saphir et à l'émeraude, d'encres ou de teintures de qualité, ou enfin de livres ou de feuillets couverts de problèmes mathématiques ou d'énigmes insolubles. Ce représentant peut être l'un de ses prêtres, mais aussi un poisson ou un élémental d'eau. Il offre à ses fidèles la possibilité de voyager aisément par voie de mer, de trouver

quelque chose qui est caché sous l'eau ou encore de parvenir à un but inaccessible par la transformation (le plus souvent, de manière littérale, grâce au sort *métamorphose*, mais il arrive également que le Seigneur Aqueux permette à son disciple de soudain comprendre la question qui lui posait problème). Seuls ses caprices différencient les fidèles qu'il aide de ceux qu'il ignore.

Avatar d'Istishia (élémental à 30 DV, clerc 30, mage 30)

De mémoire humaine, Istishia n'a été aperçu qu'à trois reprises dans les Royaumes, la première de ces occasions étant la formation de la Mer des Étoiles Déchues. Il prend la forme d'une colonne d'eau dont la largeur peut varier de 6 m à 10 m et qui franchit sans la moindre difficulté tous les obstacles qui se dressent sur son chemin. Le bruit de son déplacement fait penser à celui du ressac et sa voix mêle le babil du ruisseau, le son saccadé de la pluie et le vacarme du torrent. Il peut lancer des sorts de l'école élémentaire d'eau et des sphères suivantes : climat, élémentaire (eau) et soins.

CA -4; VD 12; pv 296; TAC0 -9; #AT 2
Dég 15d6
RM 50%; TA T (de 12 m à 20 m de haut)
For 20, Dex 24, Con 21, Int 19, Sag 19, Cha 13
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/6/6, P : 12/11/11/10/9/9/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Tant qu'Istishia est en contact avec l'eau, il est considéré comme originaire du Plan Primaire ou de la sphère de cristal dans lequel il se trouve, ce qui l'immunise contre certains effets de sorts tels que *coquille antimagique, parole divine* et *protection contre le mal/le bien* (ceux qui sont en rapport avec les créatures des autres plans). Il est également immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques qui ont un effet néfaste sur l'eau (comme *transformation de l'eau en poussière*).

En 1 seul round, il peut retourner ou stopper l'embarcation de son choix, et ce quelle que soit la taille de cette dernière. Il peut faire appel à toutes les facultés des élémentaux d'eau. Lorsqu'il touche sa cible à l'aide de son poing d'eau, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles (à -2) sous peine de périr noyée. Même si elle échappe à ce sort, l'attaque lui inflige 15d6 points de dégâts. Les objets magiques permettant de respirer sous l'eau protègent de l'effet secondaire de l'attaque d'Istishia, mais ce dernier peut détruire à volonté les objets de ce type. Il lui faut 1 round par objet et la concentration nécessaire l'empêche d'attaquer. Par contre, l'objet pris pour cible est automatiquement détruit, sans jet de sauvegarde. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les artefacts.

Sur le Plan Primaire, Istishia peut rompre le combat à tout moment. Il lui suffit de 2 rounds pour fusionner avec un plan d'eau suffisamment important.

Autres manifestations

Même s'il envoie très rarement des avatars, le Seigneur Aquatique se fait souvent connaître. Ses fidèles considèrent que tout plan d'eau ou cours d'eau d'importance est l'une de ses manifestations. Rivières, lacs et torrents sont tout aussi sacrés que les océans, les fontaines, la pluie et même une humble flaque. Il se fait servir par des élémentaux d'eau, néréides, marids et autres tritons, qu'il envoie parfois au secours de ses fidèles. Il se manifeste également par le biais du léviathan ou encore de divers poissons, dauphins, baleines et pieuvres. Découvrir de l'eau lorsque l'on creuse un puits ou lorsque l'on se trouve sur une terre aride est considéré comme un signe favorable.

Le clergé

Clergé :	Prêtres du culte, chamans, croisés, mystiques
Alignement du clergé :	NB, CB, N, CN, NM, CM
Repousse les morts-vivants :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement bon), Croi : non, Myst : non
Commande aux morts-vivants :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement neutre ou mauvais), Croi : non, Myst : non

Tous les prêtres du culte, chamans, croisés et mystiques d'Istishia reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. En plus des compétences requises, ils sont fortement encouragés à apprendre météorologie ou expertise maritime. En sus de leurs sphères de sorts normales, les chamans d'Istishia bénéficient d'un accès majeur à la sphère élémentaire (eau). Les bougies fabriquées par les mystiques du Seigneur Aquatique brûlent même sous l'eau et ne peuvent être éteintes par aucun liquide (il reste possible de les éteindre normalement en soufflant dessus ou en pinçant la mèche).

Avant le Temps des Troubles, les cultes élémentaires avaient des clercs dans leurs rangs, mais tous ont aujourd'hui été remplacés par des prêtres du culte. Tout le monde ignore pourquoi Istishia a décidé d'effectuer cette conversion au fil des ans, même si le clergé explique que ce changement a pour raison de permettre aux prêtres du culte de se concentrer pleinement sur l'élément de leur seigneur, à l'exclusion de toute autre chose. Depuis la Guerre des Dieux, le clergé d'Istishia a fondé un ordre de croisés et un autre, plus réduit, de mystiques, ces deux groupes devant tenir les rôles qui restent inoccupés depuis que tous les clercs du culte ont disparu. Dans les sociétés primitives ou nomades, le Dieu-Roi des Élémentaux d'Eau est souvent vénéré par des chamans.

Le culte d'Istishia se décompose en quatre sectes principales, appelées Églises ; il y a celle de la Dive Tempête, celle de la Mer Sacrée, celle des Voies Aquatique et, enfin, celle de l'Éternelle Transformation. Malgré quelques différends, elles œuvrent de concert. Le culte ne cesse d'évoluer et de nouveaux groupes n'arrêtent de se constituer ou de se faire absorber par les autres au fil des décennies. La hiérarchie reste toutefois centralisée, même si chaque secte peut déterminer comment les prêtres qui la composent doivent vénérer le dieu.

L'Église de la Dive Tempête met l'accent sur l'aspect purificateur d'Istishia. À ses yeux, le Seigneur Aquatique nettoie l'air, la terre et les océans de toute impureté. Les "Tempêtiens", comme on les appelle, s'attachent à assister autant que possible aux orages et autres phénomènes météorologiques du même genre.

L'Église de la Mer Sacrée est de l'avis que les grandes étendues d'eau ne sont autre que le corps d'Istishia. Ses membres prient pour que les océans gardent leur calme et pour que navires et ports soient protégés de la puissance du Seigneur Aquatique, tout en invoquant la colère de leur dieu (sous la forme d'une mer démontée) pour châtier les ennemis de la foi. Nombre de sages pensent que les problèmes que connaît parfois la marine thaivienne ne seraient pas dus à Umberlie ni même à de puissants sorciers rivaux, mais bien à cette secte d'Istishia (en effet, nombre de zulkirs thaiviens courtisent ouvertement le clergé de Kossuth, ennemi juré du Seigneur Aquatique).

L'Église des Voies Aquatiques pense que les nombreux cours d'eau de Toril prouvent qu'Istishia est partout. Ses fidèles sont convaincus que rivières et ruisseaux sont les artères et les veines du Seigneur Aquatique. Ils font souvent remarquer que toutes les régions du monde ont été formées par l'eau (même si, pour certaines, cela a été par l'absence d'eau).

Enfin, l'Église de l'Éternelle Transformation prône que la vie est comme l'eau, à savoir qu'elle est toujours là même après être passée d'un état à un autre. Elle existe sur Abeir-Toril et dans tous les autres plans d'existence et, quand elle disparaît en un lieu, c'est juste pour muter et prendre une forme qui lui permettra de mieux se développer ailleurs. L'univers tout entier est donc représenté dans le cycle de l'eau.

Les prêtres d'Istishia bâtissent souvent leurs temples au bord de l'eau. Les édifices d'importance se retrouvent dans les grandes villes portuaires. D'autres lieux de culte sont même totalement immergés et si inaccessibles pour les habitants du monde de la surface que ces derniers ignorent jusqu'à leur existence (à l'inverse, ils figurent de façon proéminente dans les légendes orales et écrites des races aquatiques). La plupart des temples sont en grès ou en marbre. De ligne élégante, ils se dressent sur une jetée ou incorporent nombre de fontaines et canaux, de telle sorte que l'eau reste très présente dans leur conception.

La plupart des prêtres dépendent d'un temple précis ou servent les fidèles de la région qui leur est allouée. Mais le clergé pense que ceux qui restent trop longtemps au même endroit et en compagnie des mêmes gens finissent par stagner, ce qui explique que tous les prêtres voient leur affectation changer à intervalle régulier (ce roulement se fait à plusieurs dates fixes afin que tous les prêtres ne se retrouvent pas sur les routes en même temps). En général, ils restent en poste 5 années durant et prennent leurs nouveaux quartiers l'un des 5 jours clef de l'année (les deux équinoxes, les deux solstices et la Fête de la Lune) ; quant au jour exact où s'effectue le transfert, c'est celui qui se trouve le plus près de l'anniversaire de leur ordination. Il

La dernière marche des géants

Il y a bien longtemps, un pays de titans existait à l'est de la Grande Faille qui barre le Shaar Oriental. Cet empire connut son heure de gloire à l'aube de Féerûne et, dans leur arrogance, ses maîtres tentèrent de défier les dieux. Par mesure de rétorsion, ces derniers maudirent les impertinents. Le roi hérita ainsi d'une curiosité maladive, et ses sujets d'une dévotion sans faille pour leur monarque. Puis les dieux firent en sorte qu'une étoile tombe sur la terre des titans. L'impact créa une profonde vallée qui donnera plus tard naissance à la Mer des Étoiles Déchues. Et puis, prenant peu à peu de la vitesse, le projectile céleste se mit à rouler sur lui-même et à traverser le pays des titans en direction du sud.

Incapable de réprimer sa curiosité, le roi s'élança derrière la sphère bondissante et ses loyaux sujets le suivirent. La météorite poursuivit sa route jusqu'à la Grande Mer et disparut sous les flots. Le monarque plongea derrière elle et tous ses sujets firent de même. Aucun d'eux ne remonta jamais à la surface.

Honteux d'avoir causé un tel génocide, les dieux firent le serment de limiter à l'avenir la curiosité et la loyauté des mortels. C'est pour cette raison que, de nos jours, les nouvelles idées ne sont jamais exploitées à fond et les races intelligentes de Toril sont incapables de coopérer.

est possible de voir son affectation prolongée, mais le prêtre doit alors en faire la demande (elle est renouvelable d'une année sur l'autre). Quoi qu'il advienne, il ne peut en aucun cas rester plus de 10 ans au même endroit. C'est le prestigieux Comité de Surveillance qui gère l'affectation de tous les prêtres et c'est à son niveau que s'effectuent la majorité des manœuvres politiques au sein du culte. Inutile de préciser que les places y sont chères (on en est membre à vie) et que la lutte est âpre lorsque l'une d'elles se libère, suite à un décès ou un départ à la retraite.

Le responsable de l'Église istishienne a pour titre Régent des Dauphins. C'est une fonction héréditaire qui échoit systématiquement au premier né (homme ou femme) de la lignée directe du Grand Oracle Seldeetha Darinaalis, première grande prêtresse du culte (demi-elfe aquatique). À l'heure actuelle, le poste est assumé par Aquaril Sethanilar, elfe aquatique de 12 ans qui réside dans une ville cachée dans les grands fonds de la Mer Inviolée. Mais le jeune homme ne se trouve pas véritablement à la tête du clergé. Les vrais dirigeants sont les sept Primats, responsables régionaux qui gouvernent en conseil.

Les novices reçoivent le nom de Chercheurs. Une fois qu'ils ont mené à bien une série de trois cours particuliers dispensés par des prêtres confirmés, ils peuvent à leur tour entrer dans les rangs de la prêtrise. Par la suite, il leur est possible d'atteindre les rangs suivants, par ordre d'importance : Bon Serviteur (prêtre), Source du Dieu, Messager des Marées, Cétacé, Grande Crue (prêtre confirmé), Mousson, Oracle des Typhons (responsable d'un temple), Grand Oracle (grand responsable d'un temple), Primat (chef de région) et Régent des Dauphins (chef héréditaire de la foi). Tout Istishien qui a tué ou vaincu à plate couture un ennemi du culte (bien souvent, un grand prêtre de Kossuth ou une puissante créature de feu) peut ajouter le terme "Vrai" au début de son titre. Les prêtres du culte d'Istishia sont connus sous le nom de marchelondes.

Dogme : Les Istishiens croient que tout est lié et cyclique. Chaque élément a sa place dans l'univers, mais l'eau finit toujours par triompher de tout. En effet, même si elle peut être transformée par son environnement, elle conserve toujours sa nature première et, au bout du compte, c'est elle qui modifie l'environnement dans lequel elle se trouve. Comme le veut le credo de la foi : "La terre se dissout dans l'eau, le feu est éteint même par la vapeur et l'air se transforme en nuages puis en pluie, ce qui complète le cycle éternel." Istishia se considère comme le maître des éléments.

Toutes les sectes du culte évitent au maximum le combat et la confrontation directe lorsqu'ils se trouvent face à des incrédules. Ils pensent, en effet, qu'il faut laisser agir les vérités essentielles incarnées par le Seigneur Aquatique, car celles-ci ne peuvent manquer de convaincre tout le monde de son pouvoir. Ceci ne veut pas dire que les prêtres ne tiennent aucun compte de ce qui se passe autour d'eux, mais plutôt qu'ils agissent avec une grande subtilité pour accomplir les buts fixés. Ils doivent systématiquement suivre la voie de moindre résistance, imitant en cela l'eau, qui rejoint toujours la mer par le tracé qui s'oppose le moins à elle.

Les novices entendent le discours suivant : "Istishia l'éternel reconnaît le changement mais conserve sa nature première. N'essaye pas d'être ce que tu n'es pas. Excelle plutôt à être ce que tu es et fais profiter le monde entier de ton message d'excellence. Sois flexible mais reste raisonnable. De même que la pluie descend en direction de la mer plutôt que de remonter les pentes de la montagne, la vérité d'Istishia progresse le long des voies naturelles, et non par la force. Émerveille-toi devant les mystères de la vie, mais comprends bien que certaines questions ne trouvent pas de réponse dans notre monde, mais dans le suivant. Prends conscience que les cycles de la vie sont également ceux du destin et sois prêt à payer le prix de tes fautes ou à cueillir le fruit de tes actes positifs dans tes existences à venir."

Activités quotidiennes : Nombre de gens qui visitent un temple d'Istishia pour la première fois se demandent pourquoi les prêtres apprennent aux novices à jeter des poteries. En fait, c'est là un talent qui est doublement utile, tant pour renflouer les caisses du clergé que pour enseigner les préceptes du Seigneur Aquatique. À l'aide d'eau, les Istishiens façonnent la terre jusqu'à obtenir la forme de leur choix. Ils font sécher leur œuvre à l'air, finissent le travail à l'aide de feu et, souvent, utilisent le pot obtenu pour transporter de l'eau ou tout autre liquide. La poterie permet de démontrer l'interaction qui existe entre les divers éléments et surtout la force de l'eau, dont la mutabilité constitue le triomphe suprême.

L'un des objectifs majeurs du clergé consiste à garantir la pureté de l'eau, ce qui explique que cette "secte" élémentaire est bien souvent la plus appréciée du lot (le fait de polluer les cours d'eau ou les océans est considéré comme une véritable insulte par Istishia, de même que par de nombreux dieux de la nature ou des mers). L'Église ambitionne également de parvenir à instaurer une meilleure communication entre les races aquatiques et entre celles-ci et les habitants du monde de la surface. Nombre de prêtres attendent ainsi avec impatience le jour où toutes les races sous-marines seront unies et administrées (pour leur plus grand bien) par le clergé du Seigneur Aquatique. Le fait que ce but soit totalement irréalisable et présuppose l'éradication de nombreuses autres fois ne semble pas les troubler le moins du monde, et ce n'est pas non plus pour cela qu'ils en veulent aux religions aquatiques.

Festivités et cérémonies religieuses : La journée d'un Istishien commence par une courte prière dite devant un verre d'eau et s'achève de la même manière. Un festival marque la marée de printemps et celle de morte-eau. Au cours de ces deux fêtes, les nouveaux membres du culte sont acceptés au sein de la prêtrise après avoir été poussés à la mer ou dans un lac (ou, à défaut, en plongeant dans une fontaine ou un plan d'eau). Les communautés de fidèles vivant en surface reçoivent souvent la visite de créatures aquatiques, émissaires des temples sous-marins d'Istishia. À l'inverse, ces bâtiments construits aux fonds des eaux accueillent eux aussi des terriens (tous les préparatifs magiques nécessaires étant bien évidemment effectués à l'avance).

Les prêtres du culte célèbrent également le rituel de la Grande Vague lorsqu'ils atteignent un niveau suffisant pour pouvoir appeler un élémental d'eau. La cérémonie est précédée d'une heure de prière et de lecture commune, puis l'élémental est appelé. Il promène alors le prêtre sur le plan d'eau, le portant au sommet de sa crête comme s'il chevauchait une grande vague. Une fois le rite achevé, on offre à l'élémental des guirlandes de fleurs imbibées de bon vin, ainsi que de splendides bijoux, sculptures et poteries qu'il rapporte à Istishia en retournant dans le Plan Élémentaire de l'Eau.

Lieux de culte principaux : Il y a forcément un temple dédié au Seigneur Aquatique dans toute ville côtière d'importance. Souvent, cet édifice est aussi près des quais que possible. Luskan, Eauprofonde, Caer Callidyrr, Teshburl et Calimport ont toutes leur temple voué au culte du Dieu-Roi des Élémentaux d'Eau. Tout autour de la Mer Intérieure, Suzail, Mantelastre, Alaghôn, Neldorild, Spandeliyon, Lyrabar, Procampur et Selgaunt ont elles aussi le leur. Le premier lieu de culte d'Istishia est le temple-forteresse dans lequel le Régent des Dauphins réside dans le plus grand secret. On l'appelle parfois Château du Dauphin qui Danse (en référence à la posture du cétacé qui apparaît sur le blason du Régent), mais son véritable nom est inconnu des races de la surface. On prétend qu'il est gardé par des gardes aquatiques (monstres et créatures intelligentes) d'une redoutable efficacité.

Ordres affiliés : Il existe deux ordres de croisés istishiens : les Cavaliers des Sept Mers, qui ne regroupent que des créatures aquatiques, et les Cavaliers de la Vérité Toujours Changeante qui, eux, sont des êtres du monde de la surface. Ils gardent les sites sacrés, escortent les émissaires du clergé et poursuivent à titre personnel la vendetta qui oppose l'Église à celle de Kossuth. Les mystiques du culte appartiennent tous à l'Ordre de la Transformation Pure et Mystérieuse. Leur symbole est un humain en train de muter en poisson. Comme le résultat ressemble à s'y méprendre à un homme-poisson et que le nom de l'ordre est presque imprononçable, les mystiques d'Istishia sont souvent, à leur grand chagrin, appelés "truitishiens" ou "poissons d'Istishia".

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres d'Istishia portent une robe verte et bleue, parée de coraux. La coupe du vêtement et le choix des décorations sont libres, mais les teintes en dégradé sont très appréciées, de même que les broderies ou assemblages de perles exécutés avec soin pour conférer une impression d'eau et de mouvement. La vague d'Istishia est souvent gravé sur une pierre précieuse portée autour du cou, ou encore sertie sur un anneau ou une broche. Cette gemme est le plus souvent une émeraude, une aigue-marine, une opale, du jade ou de la malachite.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres aventuriers peuvent s'habiller comme ils le souhaitent, mais le blanc, le vert, le bleu et l'indigo reviennent souvent dans leurs vêtements. Le clergé voit d'un mauvais œil l'utilisation d'une armure plus lourde que la cotte de mailles. Pour les marchelondes, c'est même une interdiction.

Prêtres du culte (marchelondes)

PRÉ-REQUIS :	Force 12, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	CB, N, CN
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus filet, harpon et trident
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, climat, création, élémentaire (eau), protection, soins
SPHÈRES (MIN) :	Combat, élémentaire (air), élémentaire (terre), nécromancie, nombres, temps
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, à l'exception des objets dont les effets sont en rapport avec le feu (*potion de souffle de feu*, *huile de feux ardents*, *baguette de feu*, etc.)
COMP. REQUISES :	Natation
COMP. SUP. :	Langues vivantes (une au choix parmi la liste suivante : elfe aquatique, homme-poisson, koalinth, kuo-toa, locathah, morkoth, néréide, nixe, sahuagin, sirène, triton), navigation, poterie

- Elfes aquatiques, demi-elfes d'origine aquatique, sirènes, hommes-poissons, tritons, locathahs, géants des récifs et selkies peuvent être marchelondes,

même si la société elfique traite avec dédain ceux (elfes et demi-elfes) qui choisissent cette vocation.

- En plus de leurs sorts de prêtre, les marchelondes peuvent lancer des sorts de magicien de l'école élémentaire de l'eau. Ils le font comme s'ils étaient mages de leur niveau (par exemple, un marchelonde de niveau 3 est l'équivalent d'un mage de niveau 3). Ils obtiennent également leurs sorts de magicien par la prière (plutôt que d'avoir à les mémoriser) et ces enchantements viennent obligatoirement en remplacement de sorts de prêtre de même niveau. Ils ont accès aux sorts de niveau 8 au 16ème niveau, et à ceux de niveau 9 à partir du 18ème niveau. Pour cela, il leur faut impérativement les caractéristiques suivantes : Sagesse 18 et Intelligence 16 (pour les sorts de niveau 8) ou Sagesse 18 et Intelligence 18 (pour ceux de niveau 9). Chaque sort de mage de niveau 8 vient en remplacement d'un sort de prêtre de niveau 6, et chaque sort de niveau 9 fait disparaître un sort de prêtre de niveau 7. Les marchelondes comprennent automatiquement les sorts de l'école élémentaire de l'eau lorsqu'ils les voient sur un parchemin ou un livre de sorts (comme s'ils bénéficiaient de l'enchantement *lecture de la magie*), mais étudier ce dernier ne leur est d'aucune utilité pour apprendre des enchantements de magicien. Ils ne peuvent jamais remplacer plus des trois quarts de leurs sorts de prêtre par des sorts de magicien (en arrondissant à l'entier inférieur).
- Ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets nocifs des sorts à base d'eau ou de froid, ainsi que contre les souffles vaporeux ou acides.
- Tant qu'ils sont dans l'eau, ils bénéficient des effets d'un *anneau d'action libre*. Leur armure ne les encombre pas et ne les entraîne pas vers le fond.
- Au 3ème niveau, ils respirent normalement sous l'eau (comme s'ils bénéficiaient du sort de magicien de niveau 3, *respiration aquatique*) et peuvent marcher sur les flots à volonté (comme s'ils bénéficiaient du sort de prêtre de niveau 3, *marche sur les eaux*).
- Au 5ème niveau, ils peuvent conjurer un élémental d'eau à 8 DV (1 fois/jour). Ce dernier leur obéit pendant 1 heure, sans que quiconque puisse le leur arracher. Si jamais le marchelonde est tué ou assommé, le monstre devient fou et attaque tout ce qui bouge (sauf son maître) jusqu'à ce qu'il quitte le Plan Primaire. Le prêtre ne considère pas l'élémental comme son serviteur, mais plutôt comme un agent d'Istishia, qui mérite donc tout son respect. Cette faculté est accordée chaque jour, au moment où le personnage reçoit ses sorts.
- Toujours au 5ème niveau, les marchelondes deviennent capables de lancer *flèche acide de Melf* (sort de magicien, niveau 2) ou *double aqueux* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils acquièrent la faculté de jeter *mur de glace* ou *tempête glaciale* (sorts de magicien, niveau 4), 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, ils peuvent lancer *sphère glaciale d'Otiluke* (sort de magicien, niveau 6) ou *tempête acide* (sort de magicien, niveau 7) 1 fois/jour.
- Également au 9ème niveau, il leur est possible de conjurer un élémental d'eau à 12 DV (1 fois/décade). Les conditions sont les mêmes que pour ce qui concerne l'élémental à 8 DV (voir ci-dessus).
- Au 13ème niveau, ils peuvent conjurer un élémental d'eau à 16 DV par décade. Là encore, voir ci-dessus.
- Au 15ème niveau, ils peuvent se déplacer dans le Plan Élémentaire de l'Eau sans avoir besoin de boire, de manger ou de respirer.
- Enfin, plusieurs marchelondes peuvent conjurer un élémental plus puissant en agissant de concert. Il suffit pour cela de cumuler leurs niveaux. Par exemple, deux Istishiens (de niveau 9 et 5, respectivement) seraient capables d'appeler un élémental à 16 DV. Tant que tous deux restent en vie, la créature leur obéit pendant une heure entière. Si l'un d'eux est tué ou assommé, l'élémental attaque tout ce qui bouge (à l'exception des deux prêtres), puis retourne dans le Plan Élémentaire de l'Eau une fois l'heure écoulée. Les marchelondes prenant part à un tel rituel doivent appliquer les règles de conjuration normales en fonction de leur niveau (pour reprendre l'exemple précédent, le prêtre de niveau 5 ne pourra plus conjurer d'élémental à 8 DV de la journée, tandis que celui de niveau 9 sera incapable d'appeler le moindre élémental à 12 DV pendant une décade).

Sorts d'Istishia

Premier niveau

Précipitation (Altération)

Sphère :	Élémentaire (eau)
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round
Temps d'incantation :	4
Zone d'effet :	Cylindre de 10 m de large et de 20 m de haut maximum
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une pluie légère qui mouille tout ce qui est compris dans la zone d'effet. Les petites flammes (comme celles des bougies) sont automatiquement éteintes. Les feux de moindre importance (torches et feux de camp) crachotent et dégagent de la fumée pendant 1 round après le terme de la durée du sort, tandis que les foyers plus importants et la quasi-totalité des feux d'origine magique ne sont pas affectés. Pour leur part, les sorts à base de feu (*boule de feu, colonne de feu, mur de feu*, etc.) lancés dans la zone d'effet de *précipitation* voient leurs dégâts diminués de 2 points par dé. Ils génèrent également un épais brouillard qui obscurcit la visibilité dans un diamètre de 20 m. Ce phénomène persiste durant 1d4+1 rounds par temps calme, deux fois moins en cas de petite brise, et seulement 1 round par grand vent.

L'effet du sort est doublé sous un climat tropical, alors qu'il ne génère qu'une légère humidité dans les régions arides. La pluie est remplacée par de la neige fondue si la température est proche de 0 °C, et par de la vraie neige si elle est négative.

La composante matérielle de *précipitation* est le symbole sacré du prêtre.

Troisième niveau

Rite d'Istishia (Conjuration/convocation, divination)

Sphère :	Élémentaire (eau)
Portée :	10 m
Composantes :	V, S, M
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	3 rounds
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Cette incantation doit être récitée au bord d'une importante masse d'eau. Lorsque plusieurs Istishiens sont en désaccord, ce sort leur permet de parvenir à une décision commune. Chacun doit trouver une tierce personne acceptant de plaider sa cause. Les prêtres lancent alors tous *union*, suivi de *rite d'Istishia*, qui a pour effet d'appeler des élémentaux d'eau mineurs. Aussi nombreux que les prêtres opposés dans la discussion, ces derniers sont là pour faire office de juges. Un débat a lieu, au cours duquel les arguments de chacun sont présentés par les représentants qu'ils ont choisis, puis les prêtres doivent s'avancer sur l'eau. Celui qui a la faveur d'Istishia (en d'autres termes, celui dont la cause a été le mieux plaidée, de l'avis du MD) marche sur les flots, maintenu à la surface par l'un des élémentaux. Les autres sont entraînés au fond, puis relâchés. Les élémentaux sont incapables de faire quoi que ce soit d'autre. Ils ne peuvent attaquer les prêtres ni les servir de quelque manière que ce soit.

Les composantes matérielles de *rite d'Istishia* sont le symbole sacré du personnage et une pincée de poudre de coquillage par prêtre impliqué dans le différend.

Trombes d'eau (Invocation/évocation)

Sphère :	Élémentaire (eau)
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Cylindre de 10 m de large et de 20 m de haut maximum
Jet de sauvegarde :	Aucun

Cet enchantement fait apparaître un déluge d'eau trempant instantanément tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Les feux d'origine naturelle sont automatiquement éteints, de même que ceux qui sont d'origine magique (s'ils sont permanents, ils se rallument en 1d2 rounds; une arme enflammée, elle, se rallume en 1 round). Les sorts à base de feu de niveau 1 ou 2 sont dissipés par *trombes d'eau*.

Les sorts à base de feu de niveau supérieur sont également annulés, mais ils génèrent un nuage de vapeur de 40 m de diamètre. Ceux qui se trouvent pris à l'intérieur se font ébouillanter (1d3 points de dégâts par round, total doublé pour les créatures du froid). Le nuage persiste pendant 1d4+1 rounds par temps calme, deux fois moins en cas de petite brise, et seulement 1 round par grand vent.

L'effet du sort est doublé sous un climat tropical, alors qu'il ne génère qu'une forte humidité dans les régions arides. La pluie est remplacée par de la neige fondue si la température est proche de 0 °C, et par de la vraie neige (jusqu'à 25 cm d'épaisseur) si elle est négative.

La composante matérielle de *trombes d'eau* est le symbole sacré du prêtre.

Quatrième niveau

Muraille d'eau (Évocation)

Sphère :	Élémentaire (eau)
Portée :	30 m
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	3 m²/niveau
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître un mur d'eau bleu-vert occupant une surface de 3 m² par niveau. L'eau tombe en pluie du plafond ou jaillit du sol par de multiples fissures, à moins que le mur n'apparaisse déjà formé. Il fait 6 m de haut.

Les créatures qui sont plus petites que la muraille se retrouvent instantanément paralysées si elles tentent de la franchir de force ; elles ne peuvent ni se replier ni poursuivre de l'avant. Si elles sont plus grandes que le mur, leur vitesse de déplacement est réduite à un quart (25 %) de la normale. Aucun de ces effets ne s'accompagne de jet de sauvegarde.

Si *muraille d'eau* est lancé de manière à immobiliser une créature choisie par le prêtre, cette dernière a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts (à +4). En cas de succès, elle arrive à fuir la zone d'effet avant que le mur se forme.

Il est vain d'essayer de lancer des projectiles au travers d'une *muraille d'eau* ; toutes ces attaques ratent automatiquement leur cible (elles peuvent, par contre, toucher des créatures immobilisées par le mur). Il en va de même des sorts qui doivent traverser la muraille pour atteindre leur cible (*boule de feu, flèche acide de Melf, mains brûlantes, nuée de météores, projectile magique*, etc.). Par contre, les sorts de zone fonctionnent normalement. *Cône de froid, sphère glaciale d'Otiluke* et autres enchantements similaires transforment la muraille en *mur de glace*, tout en infligeant des dégâts normaux aux créatures prises dans la muraille, ces dernières n'ayant même pas droit à un jet de sauvegarde pour se défendre (par exemple, *cône de froid* s'accompagne normalement d'un jet de sauvegarde pour demi-dégâts, mais pas pour une créature emprisonnée par une *muraille d'eau*).

Un jet d'attaque réussi contre un individu paralysé par la muraille le fait automatiquement tomber à 0 pv, comme s'il était incapable de se défendre ou s'il avait été mis hors de combat par un sort d'*immobilisation des personnes*. Un *anneau d'action libre* permet de traverser librement une *muraille d'eau*.

Les composantes matérielles de *muraille d'eau* sont le symbole sacré du prêtre et une fiole d'eau.

Sixième niveau

Conjuration d'élémental d'eau d'Istishia

(Conjuration/convocation) *Réversible*

Sphère : Conjuration, élémentaire (eau)
Portée : 80 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 6 rounds
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet d'appeler un élémental d'eau. Il a 60 % de chances d'appeler un élémental à 12 DV, 35 % de chances d'en appeler un à 16 DV, 9 % de chances d'invoquer 1d3+3 varrdigs, 4 % de chances de convoquer un marid, et enfin 2 % de faire venir un colossal élémental d'eau ayant de 21 à 24 DV (20+1d4). Le prêtre n'a nullement besoin de se concentrer pour conserver le contrôle de la créature, cette dernière le considérant comme un ami et lui obéissant implicitement. L'élémental repart au terme du sort, à moins qu'il ne soit renvoyé plus tôt par le prêtre, ou encore dissipé ou chassé par un sort de *renvoi* ou de *parole divine* (voir le sort de niveau 6 *conjuration d'élémental de feu*).

La composante matérielle de *conjuration d'élémental d'eau d'Istishia* est le symbole sacré du prêtre.

Septième niveau

Port d'Istishia (Altération)

Sphère : Élémentaire (eau)
Portée : 0
Composantes : V
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde : Aucun

Nombre de prêtres d'Istishia éprouvent le besoin de quitter le Plan Primaire et de parcourir le multivers pour voir comment le Seigneur Aquatique est perçu dans les autres plans. Quand leur maître est prêt à les laisser entreprendre ce voyage, il leur accorde ce sort.

Le prêtre doit se tenir dans l'eau. Lorsque l'incantation s'achève, son corps et toutes ses possessions se transforment eux aussi en eau. Il peut ensuite se rendre dans n'importe quel plan où l'on trouve de l'eau en quantité suffisante.

Port d'Istishia n'affecte normalement que le jeteur de sorts, mais il est déjà arrivé que le Seigneur Aquatique permette la transformation de plusieurs prêtres (ou d'un prêtre et de ses compagnons) du moment que ceux-ci travaillent pour lui.

Raz-de-marée d'Istishia (Invocation/évocation)

Sphère : Élémentaire (eau)
Portée : 240 m
Composantes : V, M
Durée : 1d4 rounds
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Variable
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître une vague déferlante qui détruit tout sur son passage, sauf la pierre. La puissance destructrice du *raz-de-marée d'Istishia* dépend de la pression de l'eau ; il peut s'élever jusqu'à un maximum de 3 m par niveau du prêtre. Une rivière permet d'inonder une ferme, tandis qu'un océan peut ravager une ville entière. Le tsunami emporte automatiquement les créatures de 3 DV ou moins qui ne se trouveraient pas à l'abri. Elles doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique pour ne pas périr. Si elles ne sont pas protégées, les créatures de 4 DV ou plus subissent, quant à elles, 3d6 points de dégâts par round. *Raz-de-marée d'Istishia* a le même effet que *tremblement de terre* (sort de prêtre, niveau 7) sur toutes les structures, à l'exception de celles qui sont en pierre (qui, elles, ne sont pas affectées).

Les composantes matérielles de *raz-de-marée d'Istishia* sont le symbole sacré du prêtre et un caillou qu'il doit jeter dans l'eau.

Iyachtu Xvim

(Le Filleul de Baine, le Filleul, le Fils de Baine, la Nouvelle Nuit, le Maître Cruel)

Puissance mineure de Géhenne, LM

Sphère d'influence : Tyrannie, haine
Autres noms : Aucun
Nom du domaine : Chamada/Le Bastion de la Haine
Supérieur : Aucun (auparavant, Baine - mort)
Alliés : Aucun (auparavant, Baine - mort)
Ennemis : La totalité du panthéon féerûnien, et plus particulièrement Cyric
Symbole : Deux yeux verts brillant sur fond de main noire (Xvim le Divin) ou, auparavant, deux yeux verts brillant sur fond noir
Alignement des fidèles : LN, N, CN, LM, NM, CM



D'aucuns prétendent que Iyachtu Xvim est le fruit d'une union entre Baine et un tanar'ri majeur ou suprême (même si une autre histoire affirme qu'il est le rejeton du Seigneur Noir et d'une paladine corrompue). Avant le Temps des Troubles, il servait son père dans les Royaumes Oubliés. Il décréta apparemment son indépendance au cours de la Guerre des Dieux, même si personne ne sait vraiment si cet événement se produisit avant ou après la mort de son géniteur. Lors de la Crise des Avatars, Xvim s'est mystérieusement retrouvé confiné dans les catacombes de Château-Zhentil. Il lui fallut attendre la destruction de la forteresse pour pouvoir s'enfuir et, par la suite, s'établir en Géhenne (les rumeurs affirmant qu'il avait été aperçu dans les Sélénae avant son évasion sont attribuées au Culte de Baine Ressuscité, lequel avait appelé un tanar'ri ou baatezu qui avait pris la forme de Xvim pour se moquer de ce dernier, qui était bien incapable de répondre en personne à l'appel). Peu après son évasion, Xvim parvint à manipuler un groupe de fidèles dévoués de manière à ce que son statut passe à celui de demi-dieu et il se considère désormais comme une puissance à part entière.

Iyachtu Xvim est totalement maléfique. C'est un être vaniteux et arrogant qui continue de tyranniser ceux qui sont plus faibles que lui, comme il l'a toujours fait. Toutefois, son incarcération semble lui avoir appris la ruse et la subtilité, et il procède aujourd'hui avec plus de finesse que l'on pourrait le croire. Profitant du revers essuyé par Cyric, il a réussi à lui arracher certains aspects de la sphère d'influence de son père défunt, Baine. À long terme, il a l'intention de s'emparer de l'intégralité de la sphère d'influence de son père et de prendre sa place au sein du panthéon féerûnien.

Xvim hait tous les dieux des Royaumes, et ce, sans distinction d'alignement. Il ignore encore qui l'a emprisonné sous terre pendant plusieurs années (certains affirment que le responsable n'est autre qu'Ao) mais en veut à l'ensemble du panthéon et prépare sa vengeance en conséquence. Pour lui, la débâcle du *Cyrinishad* est l'occasion de montrer aux anciens adorateurs de Baine que ce parvenu de Cyric n'est qu'un incompétent et que seuls le Seigneur Noir et ceux de son sang méritent qu'on leur obéisse. Il désire la destruction totale de Cyric, mais se satisfait pour le moment de voir sa puissance réduite.

Si l'on excepte le clergé qui se développe à Château-Zhentil, c'est dans l'est que Xvim est le plus représenté, et plus particulièrement à Thay, mais on peut trouver ses prêtres dans la totalité des Royaumes. À l'heure actuelle, il essaye de se bâtir un clergé digne de ce nom et concentre ses efforts sur ce qui reste de Château-Zhentil. Il y voit comme un symbole, la renaissance de la forteresse correspondant, selon lui, à la montée en puissance de son Église. Il est persuadé que ces deux événements sont étroitement liés.

Avatar d'Iyachtu Xvim (guerrier 24, mage 16, clerc 14)

Sous sa forme normale, Xvim est un homme émacié mais large d'épaules faisant 3,60 m de haut. Sa peau est noire et écailleuse, et il ne porte qu'un minimum d'habits. Il a les yeux vert émeraude et ses longs cheveux noirs sont toujours mal coiffés. Il ressemble plutôt à un grand troll, bien que l'on prétende qu'il est le rejeton de Baine et d'un tanar'ri. Il est tout à fait capable de se battre à l'aide de ses terribles griffes, mais préfère son *Cimeterre des Âmes*. Il est extrêmement vain et apparaît le plus souvent sous un aspect qu'il peut naturellement revêtir grâce à sa faculté de *changement de forme*, celle d'un homme brun à peau noire. Âgé d'une trentaine d'années, il est de taille moyenne et séduisant malgré ses yeux vert émeraude (bien trop brillants pour être normaux).

Xvim adore tuer et détruire. Il a besoin de dominer tous ceux qui l'entourent et aime voir les mortels s'avilir devant lui pour implorer sa pitié. Il peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais préfère ceux qui causent des dégâts permanents et permettent de dominer les autres.

CA -3 (sous sa vraie forme) ou 4 (en tant qu'humain) ; VD 15 (vraie forme) ou 12 (humain) ; pv 196 ; TAC0 -3 ; #AT 5/2 ou 2
Dég 1d8+15 (*Cimeterre des Âmes*, +10 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation) ou 1d8+10/1d8+10 (griffes, +10 grâce à sa Force)
RM 70 % ; TA G (3,60 m de haut) ou M (1,80 m de haut)
For 22, Dex 20, Con 23, Int 19, Sag 17, Cha 17
Sorts : M : 5/5/5/5/5/3/2/1, P : 8/8/7/5/3/2/1
Sauvegarde : PPMM 3, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Sous sa forme naturelle, Xvim peut attaquer 2 fois par round avec ses griffes ou 5 fois tous les 2 rounds (5/2) à l'aide de son *Cimeterre des Âmes*. Sous sa forme humaine, il combat systématiquement avec son cimeterre. Cette arme est un *cimeterre +3* à lame noire, d'alignement loyal mauvais qui peut détruire toutes les barrières magiques (par exemple, les *murs de force* ou les *sphères prismatiques*) sans que son porteur subisse le moindre dégât. Chacun des coups qu'il délivre absorbe 2 niveaux à ses victimes ou détruit les morts-vivants (à condition que ces derniers ne soient pas d'origine divine).

Quel que soit son aspect, Xvim peut lancer à volonté *ténèbres sur 5 mètres* (centré sur lui), *suggestion* et *vision vraie*. Un round sur deux, il peut également jeter *lames tailladantes* (sort de prêtre, niveau 4) en plus de ses attaques normales.

Lorsqu'il n'était qu'une quasi-puissance, les armes en argent pouvaient le toucher, mais ce n'est plus le cas, aujourd'hui. Pour le blesser, il faut désormais utiliser une arme au moins +1 (comme pour tous les autres dieux mineurs). Il est immunisé contre les illusions et les sorts de type *charme* ou *terreur*.

Autres manifestations

Iyachtu Xvim apparaît fréquemment sous la forme d'un nuage noir, très dense, au milieu duquel brillent deux yeux vert vif aussi gros qu'une tête d'homme. Le nuage peut parler, lancer des sorts ou encore jeter des éclairs noirs qui brûlent leurs victimes plutôt que de les électrocuter (5d6 points de dégâts chacun, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts). Il peut également prendre l'apparence d'un serpent noir, long de plus d'une vingtaine de mètres et large comme un petit chariot. Sa tête est plate et triangulaire comme celle d'une vipère, et ses yeux sont toujours aussi verts. Sous cette forme, il a les caractéristiques suivantes : VD 9, TAC0 5, 72 pv (il est considéré comme un monstre à 16 DV), 1 morsure par round (5d6 points de dégâts). Sa morsure n'est pas venimeuse, mais sa queue est pourvue d'un aiguillon délivrant 6d4 points de dégâts à chaque coup (cette attaque se fait toutefois à -2, car il n'est pas encore habitué à cette forme).

Il peut également se manifester au travers des créatures suivantes : tyrannœils et monstres apparentés, fang dragons, dragons verts, bleus ou bruns, molosses sataniques, cockatrices, pyrosilics, diablotins, nagas ténébreux, reaves, tso, nyths (décrits dans l'aventure FA 1 *Halls of the High King*), ainsi que certains morts-vivants. Plus souvent, il montre son contentement ou incite ses fidèles à aller de l'avant par le truchement de chauves-souris, chiens noirs, chats noirs aux yeux verts, papillons noirs et verts, mouches, faucons sanguinaires et autres vautours, ou encore à l'aide d'hématite ou de malachite, de fausses pièces, de saphirs étoilés noirs, d'émeraudes et d'héliotropes.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, croisés
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LN, N, LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui (si d'alignement neutre), PC : oui, Croi : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui (si d'alignement mauvais), PC : oui, Croi : non

Tous les clercs, prêtres du culte et croisés d'Iyachtu Xvim reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Iyachtu Xvim attire les mêmes individus avides de pouvoir qui vénéraient Baine. Certains sont fascinés par la crainte qu'ils ressentent en sa présence, d'autres sont réconfortés par les règles strictes qu'il instaure et la certitude que la force permettra aux hommes de se rendre maître de tout Féerûne, tandis que d'autres encore ne se sentent vraiment vivants que quand ils participent au jeu politique impitoyable que leur propose l'Église des Ténèbres. Les fidèles du dieu se nomment Xvimistes, tandis que ses prêtres ont pour nom Xvimlars. Quant à ses prêtres du culte, on les appelle authlims.

Les Xvimlars exultent lorsqu'ils peuvent détruire et opprimer les autres. Ils infligent les pires souffrances pour le plaisir : donner des coups de pieds au hasard, refermer violemment une porte sur quelqu'un ou jeter des pierres dans la foule sont des actes auxquels ils se livrent couramment. Certains sont d'anciens Bainites, ceux-ci ayant été courtisés par les Xvimlars sur ordre du Maître Cruel. Les prêtres de Xvim considèrent que ce dernier est l'héritier de Baine.

Pour plaisanter, ils décernent le titre de Vermine à leurs novices. Jusqu'au 3ème niveau, ce sont des Oppresseurs, puis ils deviennent Maîtres-Haine (du 4ème au 8ème niveau), Seigneurs de la Ruine (du 9ème au 15ème niveau) et Tyranars à partir du 16ème niveau. Les titres restent invariables, quel que soit le sexe de chacun, et tous les temples sont structurés selon une hiérarchie très stricte. Le clergé est dirigé par un Grand Tyranar. Les croisés, qui sont encore peu nombreux, font leur rapport au grand prêtre du temple auquel ils sont rattachés (qui est généralement un Seigneur de la Ruine ou un Tyranar), à l'exception d'une unité d'élite qui obéit directement au Grand Tyranar.

Jusque-là, Xvim a montré une nette préférence pour les temples souterrains, et plus particulièrement les anciens lieux de culte de Baine reconvertis. Mais quelques-uns lui ont également été dédiés en surface, à Thay, le plus important d'entre eux se trouvant à Bezantur, Ville aux Mille Temples. La Maison de Iyachtu Xvim est un édifice en pierre extrêmement récent, constitué d'une grande nef centrale, de deux ailes imposantes, de nombreux rangements et de quartiers d'habitation spacieux.

Dogme : Xvim se complaît dans la mort et la destruction et encourage ses fidèles à l'imiter. Dans son esprit pervers, rien ne peut être obtenu sans détruire quelque chose d'autre en contrepartie. Ceux qui souhaitent le suivre doivent être prêts à ravager, à opprimer et à faire preuve d'une grande cruauté, tout comme lui. Il favorise toujours ceux qui s'imposent aux autres par la force pour asseoir leur pouvoir personnel. Ceux qui se trouvent au sommet de la chaîne alimentaire se nourrissent naturellement de leurs inférieurs. Quant à ces derniers, ils n'ont qu'une alternative : survivre (et donc devenir plus forts) ou périr, auquel cas ils étaient faibles et n'avaient rien à faire dans le camp de Xvim.

Les novices entendent le discours suivant : "Obéis ou tu mourras dans d'atroces souffrances. Tue les faibles ou réduis-les en esclavage et assure-toi bien qu'ils sachent qu'ils souffrent par ordre de Xvim. Inflige mille souffrances aux autres et fais en sorte qu'ils te craignent et t'obéissent tant que tu peux le faire sans prendre de risques. Montre-toi cruel et tyrannique et Xvim sera content. Tue les prêtres des autres dieux chaque fois que tu en as l'occasion sans te faire remarquer. Capture les tyrans et amène-les à tes supérieurs, qui se chargeront ensuite de les offrir à notre dieu. Empare-toi également des sorciers et fais don de leur magie à l'Église, ou apporte-les, eux aussi, à tes supérieurs, qui les transformeront en créatures qui feront office de gardiens pour Xvim. Fais en sorte que tout le monde craigne le Maître Cruel. Détruis tout ce qui fait obstacle à sa volonté et veille à ce que sa parole soit propagée partout, mais que les seuls témoins vivants de tes actes soient ceux qui sont dévoués à Xvim. Abats tous ceux qui sont témoins de tes actes secrets, mais laisse tout de même quelques survivants pour qu'ils puissent raconter combien Xvim est grand lorsqu'il détruit aveuglément. La destruction est un délice. Apprends à la goûter et à t'en repaître encore et encore."

Activités quotidiennes : Les Xvimlars arpentent les Royaumes de long en large, inspirés qu'ils sont par le fait que leur Maître Cruel est enfin devenu un dieu. Partout où ils vont, ils défient et massacrent les prêtres de Cyric (leurs ennemis jurés) et encouragent ceux qui vénèrent encore Baine à venir les rejoindre (sous peine de mort). Ils ont ainsi réussi à convertir la grande majorité des Bainites ultra-orthodoxes, qui reconnaissent que Xvim est celui qui a le plus droit de se décréter successeur de Baine.

Dans cette œuvre de "conversion", les authlims jouent un rôle de dirigeants et d'espions, mais leur mission principale reste la capture des individus particulièrement puissants et impitoyables (les tyrans) pour que Xvim puisse se nourrir de leur énergie. Tous les prêtres de Xvim ont également pour tâche d'éliminer tous les représentants des autres dieux, de veiller à ce que la terreur se généralise, et de faire grandir la réputation de leur dieu en multipliant les actes de cruauté et de tyrannie. Il faut néanmoins veiller à abattre les autres prêtres de manière discrète, sans quoi toutes les fois pourraient s'unir contre le clergé de Xvim et le submerger.

Festivités et cérémonies religieuses : Il n'y a encore aucune fête calendaire officielle reconnue par l'Église de Xvim, bien que certains temples célèbrent déjà l'Avènement du dieu, mais à diverses dates (un décret devrait fixer le jour exact d'ici peu). Xvim exige de ses prêtres qu'ils le prient chaque fois qu'ils tuent quelqu'un en son nom (même au cœur d'un combat, alors que la bataille continue de faire rage autour d'eux) et de s'agenouiller pour le vénérer plus longtemps chaque matin et chaque soir, de préférence devant un autel.

Les cérémonies d'importance s'accompagnent toujours de sacrifices de créatures intelligentes et de combats d'arène (sous les yeux des prêtres assemblés) entre des bêtes sauvages affamées et des captifs désarmés, qui n'ont pour seule défense que des objets en verre pouvant être brisés et donnant des armes qui blessent autant celui qui s'en sert que celui qu'elles touchent. On prétend également que le clergé organise des danses au cours desquelles les prêtres ne cessent de prier et finissent par être pris de frénésie, après quoi ils s'attaquent aux esclaves et à leurs subalternes, les rouant de coups de poing et de pied jusqu'à ce que l'un d'entre eux s'effondre en saignant (à ce moment, une cloche sonne, signalant l'arrêt du rituel). Le culte de Xvim est encore jeune et les cérémonies n'ont pas fini de se développer et de se transformer.

Lieux de culte principaux : Le dirigeant suprême du culte de Xvim est le Grand Tyranar Fzoul Chembryl qui, assisté du Seigneur de la Ruine Xana le Martyre, règne au nom du Fils de Baine depuis le Cœur de la Main, temple souterrain situé sous les ruines de Château-Zhentil. Plusieurs temples thaiviens voient leur pouvoir croître rapidement, mais la loyauté abjecte de Fzoul, ses dons de stratège, ses espions authlims et ses alliés tyrannœils garantissent qu'il restera en place pendant de longues années encore. Xvim s'assure de la loyauté de Fzoul en le possédant à intervalle régulier, ce qui lui permet de sonder en détail les intentions de son serviteur. Il accorde une grande valeur à l'expérience de Fzoul pour tout ce qui concerne les luttes religieuses intestines et les intrigues de palais.

Ordres affiliés : L'Église des Ténèbres ne peut se targuer d'avoir qu'un seul ordre de chevaliers, les Frères du Poing Noir. Ce corps d'armée est encore en train de se former. Il réunit les croisés du culte et des guerriers attirés par la discipline et l'activité que propose l'armée de Xvim. Maintenant que Fzoul Chembryl se trouve à la tête du clergé, il y a de bonnes chances que celui-ci se rapproche du Zhentarim, si ce n'est pas déjà fait.

Vêtements sacerdotaux : La tenue rituelle de l'authlim est constituée d'une calotte de métal noirci, d'une lourde cape de même couleur ornée de fines broderies vert vif et d'une longue soutane noire. Un manipule vert est fixé à chaque bras, de manière à être visible à chaque geste du prêtre. L'ensemble est complété par une étole verte arborant le symbole de Xvim. Les autres prêtres portent une simple soutane noire et un surplis vert orné du symbole de leur dieu. Lorsqu'il leur faut sortir ou se mêler à une procession rituelle, ils y ajoutent une cape noire (parée, elle aussi, du symbole de Xvim), des gants et une mitre de même couleur, cette dernière étant sertie de deux gemmes vertes qui représentent les yeux du Maître Cruel.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partent à l'aventure, les Xvimlars s'habillent comme n'importe quel autre prêtre en armure (ils préfèrent toutefois les armures noires et les accessoires verts). La tenue de tous les jours (bien souvent, une robe) est noire et bordée de vert ou agrémentée de gants, d'une écharpe, d'un col ou de bourse couleur émeraude. L'armure des authlims est noire et couverte de pointe. Leur heaume est une reproduction de tête de monstre, sertie de deux pierres précieuses vertes en guise d'yeux.

Prêtres du culte (authlims)

PRÉ-REQUIS :	Force 12, Sagesse 10
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	LM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus le javelot
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, combat, conjuration, divination, élémentaire, garde, guerre, nécromancie, pensée
SPHÈRES (MIN) :	Création, loi, soins (sorts inversés seulement), soleil (sorts inversés seulement)
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Langues vivantes (une au choix parmi la liste suivante : commun des profondeurs, gargouille, géant (dialecte commun), gnoll, gobelin, gobelours, haut shou, kobold, kuo-toa, midani, minotaure, mulhorandais, ogre, orque, sahuagin, tyrannœil, unthérien, urde, yuan-ti)
COMP. SUP. :	Combat aveugle, langues vivantes (une autre au choix parmi la liste précédente)

- Les authlims bénéficient d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre les sorts lancés par les prêtres de Cyric ou de Baine. Ils ont également un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts contre ces mêmes prêtres.
- Ils sont immunisés contre les sorts de type *terreur*, mais peuvent être affectés par ceux qui manipulent les émotions du sujet, ainsi que par les pouvoirs de type *terreur*.
- Entre leurs mains, un *sceptre de suzeraineté* affecte 2d4+2x100 DV de créatures dans un rayon de 240 m (pour 1 charge), chaque charge durant 3 tours. De plus, les jets de sauvegarde effectués contre les effets du sceptre (lorsqu'il y a lieu) le sont à -2.
- Ils peuvent se soigner 1 fois par jour en faisant appel au pouvoir de leur dieu. Cela leur permet de récupérer 2 pv par niveau. Ils sont incapables de soigner qui que ce soit d'autre qu'eux-mêmes de cette manière.
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *masse de Xvim* (sort de prêtre, niveau 2).
- Au 5ème niveau, ils ont la possibilité de jeter *neutralisation du poison* ou *poison* (sorts de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Toujours au 5ème niveau, ils deviennent capables de générer une *aura de terreur*. Large de 3 m, celle-ci a le même effet que le sort *terreur* (sort de magicien, niveau 4). Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde se sentent mal à l'aise, mais cela n'affecte en rien leurs actions. L'aura peut être invoquée 1 fois par jour et dure 1 round par niveau. Xvimlars, authlims et Bainites sont immunisés contre ses effets.
- Au 7ème niveau, ils peuvent lancer *lames tailladantes* et *soins des blessures sérieuses* (sorts de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, ils ont la possibilité de faire appel à *protection contre le bien sur 3 mètres* (forme inversée du sort de prêtre de niveau 4, *protection contre le mal sur 3 mètres*) 1 fois/jour, 1 round par niveau.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *soins des blessures critiques* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 15ème niveau, il leur est possible de jeter *guérison* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/décade.
- Au 17ème niveau, ils peuvent lancer *portail* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/mois.
- Enfin, au 20ème niveau, ils peuvent jeter *entrave* (sort de magicien, niveau 8) 2 fois/mois. Ils utilisent souvent cette faculté pour menacer la créature qu'ils ont invoquée à l'aide de leur pouvoir de *portail* et pour la forcer à faire ce qu'ils veulent.

Sorts de Iyachtu Xvim

C'est alors qu'il servait son père que Xvim appris à accorder la plupart des sorts que ce dernier octroyait à ses fidèles. Le MD peut donc accepter que tous les sorts réservés au clergé de Baine soient, en fait, utilisables par les prêtres de Xvim. Par exemple, *marée guerrière* est un sort que Fzoul Chembryl a enseigné aux Xvimlars après avoir rejoint le culte.

Deuxième niveau

Masse de Xvim (Évocation)

Sphère :	Combat
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	5 rounds
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort fait apparaître une masse luisante dans la main du prêtre. Elle bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque, délivre 1d12+2 points de dégâts à chaque coup et oblige les objets touchés à bénéficier de la réussite d'un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour ne pas être détruits. La masse disparaît si elle n'est plus en possession du jeteur de sorts ; personne d'autre ne peut la manier. Les objets magiques et les surfaces enchantées bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre le pouvoir de la masse. Tout objet réussissant son jet de sauvegarde n'a plus rien à craindre de cette *masse de Xvim* particulière, même s'il est frappé à répétition.

La masse a une allonge de 1,50 m mais ne pèse presque rien ; n'importe qui peut donc la manier avec aisance. Intégralement noire, elle a l'apparence d'une masse d'armes garnie de pointes et entourée d'une aura bleutée vacillante.

La composante matérielle de *masse de Xvim* est un clou ou un bout de fer ou d'acier.

Quatrième niveau

Lames tailladantes (Évocation, nécromancie)

Sphère :	Combat
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	2 rounds
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître 2 lames d'énergie noires qui virevoltent à grande vitesse et volent (VD vl 18 (B)) vers la ou les cibles que le prêtre leur indique (elles peuvent être dirigées contre 2 créatures distinctes). Elles disparaissent au terme du second round et n'infligent pas le moindre dégât aux objets. Elles frappent silencieusement, attaquant créatures vivantes et morts-vivants à 2 reprises par round. Elles utilisent pour ce faire le TAC0 du prêtre, mais assorti d'un bonus de +6, et délivrent 2d12 points de dégâts par coup. Elles ne causent aucun dégât aux objets portés par leurs cibles, mais ces derniers peuvent se casser si on les lâche.

Les composantes matérielles de *lames tailladantes* sont deux plumes de corbeau et un morceau d'arme tranchante (ou la lame entière).

Cinquième niveau

Marée guerrière (Altération)

Sphère :	Combat
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	6 rounds
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	6 m de rayon
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort ralentit toutes les créatures situées dans une sphère de 6 m de rayon autour du prêtre (ce dernier excepté). Les créatures affectées voient leur vitesse de déplacement et leur nombre d'attaques réduits de moitié (les créatures en question sont celles qui se trouvaient dans la zone d'effet au moment de l'incantation, et non celles qui approchent du prêtre avant que le sort touche à sa fin). Elles restent ralenties même si elles sortent de la zone d'effet de l'enchantement.

La magie transmet au prêtre l'énergie volée aux victimes, ce qui lui permet d'être accéléré sans subir les effets vieillissants d'un sort de *hâte*. Il se déplace 2 fois plus rapidement et son nombre d'attaques est doublé (autrement dit, s'il a normalement droit à 1 attaque par round, il peut attaquer 2 fois grâce à l'enchantement : 1 fois en début de round, 1 fois à la fin). *Marée guerrière* ne permet pas de lancer des sorts plus rapidement.

Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts par round pour échapper à l'enchantement ou pour s'en libérer. Le sort s'achève automatiquement au terme de sa durée normale, voire plus tôt si toutes les créatures affectées parviennent à se libérer de son emprise. Lors du premier round, le jet de sauvegarde s'effectue à -6, le deuxième round, il est joué à -5, et ainsi de suite.

La composante matérielle de *marée guerrière* est un bout de toile d'araignée, un cheveu d'humain ou un fil de soie long comme la main du prêtre.

Kelemvor

(Seigneur des Morts, Juge des Damnés, Maître du Palais de Cristal)

Puissance majeure de la Gaste Grise, LN

Sphère d'influence :	La mort, les morts
Autres noms :	Aucun
Nom du domaine :	Oïnos/Le Palais de Cristal
Supérieur :	Aucun
Alliés :	Jergal, Mystra
Ennemis :	Cyric, Talona, Velcharoine
Symbole :	Main squelettique tenant la balance dorée de la justice bien droite sur fond gris
Alignement des fidèles :	Au choix



Kelemvor, compagnon de Minuit, Cyric et Adon lors de la Guerre des Dieux, hérita de la sphère d'influence du dieu de la mort après le revers subi par Cyric lors de la débâcle du *Cyrinishad*. Son premier acte officiel, en tant que nouveau dieu, fut de transformer le Château d'Ossements de Cyric en une majestueuse tour de cristal, ce, afin de symboliser son intention de ne rien cacher à ses sujets. Il juge les morts de la manière la plus juste possible.

Kelemvor est gentil, droit, franc et consciencieux, même s'il se montre parfois un peu trop sévère. Il n'est pas particulièrement intelligent pour un dieu et tente de résoudre ses problèmes immédiats par l'action. Il le fait toujours à bon escient, mais sans toujours voir les difficultés que peuvent soulever les solutions à court terme.

Il bénéficie d'une alliée très inhabituelle, du moins en termes d'alliances traditionnelles entre dieux. Il est très proche de Mystra, qui était autrefois l'humaine Minuit. Ils étaient amoureux de leur vivant, mais personne d'autre qu'eux ne sait ce qu'il en est maintenant qu'ils sont devenus dieux.

Cyric est le pire ennemi de Kelemvor (il est en effet persuadé que Kelemvor a ourdi ses plans en secret pour lui dérober ce qui lui appartenait, à lui, Cyric). Pour sa part, Lathandre, ennemi traditionnel du dieu de la mort féerûnien, n'a pas encore pris position au sujet de Kelemvor. Il attend de voir si le Seigneur des Damnés a l'intention de respecter ses promesses.

Avatar de Kelemvor (guerrier 33, clerc 25, mage 18)

Lorsque Kelemvor se rend dans les Royaumes, il fait toujours preuve d'une grande discrétion. Comme il n'est mort que depuis peu, il a encore conservé son aspect d'antan, à savoir celui d'un guerrier à la peau bronzée, à la mâchoire carrée et aux yeux vert émeraude. Son regard est extrêmement perçant. Sa longue crinière noire s'orne de quelques cheveux gris. Vêtu de métal (cotte de mailles) et de cuir noir, il porte toujours un large ceinturon (apparemment non magique) serti d'un gros cabochon opalescent. Il peut faire appel aux sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais tous ses sorts de nécromancie fonctionnent à triple effet et s'accompagnent (le cas échéant) d'une pénalité de -3 au jet de sauvegarde. Kelemvor refuse de créer des morts-vivants intelligents, mais cela ne le gêne en rien de se servir de ceux qui existent déjà avant de les juger comme les mortels.

CA -6 ; VD 15 ; pv 223 ; TAC0 -10 ; #AT 5/2
Dég 2d4+17 (*épée bâtarde +3*, +12 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 80 % ; TA G (3 m de haut)
For 24, Dex 17, Con 22, Int 13, Sag 13, Cha 18
Sorts : M : 5/5/5/5/5/3/3/2/1, P : 10/9/9/9/9/8/4
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Lorsqu'il souhaite observer les mortels sans se faire remarquer, Kelemvor fait appel à la *cape des ombres*, objet magique qui lui confère 90 % de chances de ne pas être détecté lorsqu'il reste immobile ou se déplace dans une zone d'ombre. La cape fonctionne également comme une *cape de déplacement*, en ce sens que la première attaque prenant Kelemvor pour cible rate automatiquement. Il est armé d'une *épée bâtarde +3* et du *sceptre d'os*, dont une extrémité tire un *rayon de la mort* tandis que l'autre projette un *sommeil mortel*. Il n'utilise son épée magique que lorsque la force brute lui apparaît comme la seule solution envisageable.

Il peut attaquer 1 fois par round à l'aide du *sceptre d'os*. Comme son nom l'indique, le *rayon de la mort* provoque le décès immédiat de la cible, sauf si elle réussit un jet de sauvegarde contre la mort magique. Ce pouvoir affecte 1 créature par round, la victime devant se trouver à portée de vue de Kelemvor. En cas de jet de sauvegarde raté, le défunt se met à léviter à quelques centimètres au-dessus du sol et reste en état de stase (qu'il est impossible d'interrompre) pendant 2 tours. Le *sommeil mortel* a une portée de 150 m et affecte jusqu'à 8d10 créatures situées dans une zone de 40 m de côté. Kelemvor décide qui est affecté et qui ne l'est pas. Le *sommeil mortel* n'entraîne pas vraiment la mort, juste un coma et une suspension des fonctions corporelles durant 1 journée entière. Les créatures affectées ne respirent plus, mais le manque d'oxygène ne leur inflige aucun dégât interne ; leur organisme cesse purement et simplement de fonctionner pendant 1 jour. Deux sorts sont nécessaires pour faire cesser cet état avant sa durée prévue : *dissipation de la magie* et *délivrance de la malédiction*. La nature du pouvoir est telle qu'un individu lançant l'un de ces sorts sur un compagnon comprend aussitôt que l'autre est également nécessaire.

Kelemvor est immunisé contre tous les sorts et effets magiques de nécromancie. Il peut, à volonté, contrôler ou détruire tous les morts-vivants dénués d'intelligence qui se trouvent dans son champ de vision. Quant aux morts-vivants intelligents, il les détruit d'un simple contact à moins qu'ils ne réussissent un jet de sauvegarde contre la mort magique (à -6). Il voit dans le noir (et les *ténèbres* magiques) comme en plein jour. Contrairement à l'infravision, cette faculté n'est pas gênée par la lumière.

Autres manifestations

Kelemvor aime tout particulièrement apparaître sous la forme d'un crâne translucide coiffé d'une capuche et vêtu d'une robe grise et diaphane en haillons. Cette image est toujours accompagnée par un sifflement de vent triste (si nécessaire, le vent peut même être réel). Un bras squelettique peut également rejoindre la tête, pour montrer des choses, soulever des objets, transporter des créatures ou attaquer. Le bras a une Force de 24 et utilise à volonté le pouvoir de *toucher glacial* (sort de magicien, niveau 1, lancé par un personnage de niveau 18). L'image peut s'exprimer avec la voix de Kelemvor, mais ce dernier préfère ne pas prendre parole (ou, à la rigueur, communiquer mentalement avec les individus présents). Les autres caractéristiques du crâne sont les suivantes : VD vl 21 (A), *dissipation des morts-vivants* (pouvoir qui les détruit automatiquement, sans jet de sauvegarde, dans un rayon de 30 m) et *animation des morts* (même portée, tous les cadavres présents pouvant être affectés ; les morts-vivants résultants sont contrôlés par Kelemvor ou confiés à un mortel, généralement un prêtre du Juge des Damnés). Aucun ordre donné à un mort-vivant par Kelemvor ne peut être annulé par un humain.

Kelemvor vient également en aide à ses sujets (ou montre son plaisir ou son déplaisir) par le truchement du demi-dieu Jergal, de quelques einheriairs (qu'il transforme en morts mineures lorsque les prêtres de son culte les appellent) et gardes fantômes, mais jamais par le biais de morts-vivants maléfiques ou tangibles.

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte
Alignement du clergé :	LB, NB, LN, N, LM, NM (ces deux derniers alignements ne sont tolérés que de manière temporaire, dans le cas des Myrkulites convertis ; il leur faut en effet devenir neutres dans les 3 ans suivant leur adhésion à la foi ou trouver une autre religion)
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui, PC : oui
Commande aux morts-vivants :	Cl : oui, PC : oui

Tous les clercs et prêtres du culte de Kelemvor reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Ceux qui considèrent que la mort est un stade nécessaire du cycle de la vie et non quelque chose d'atroce sont les disciples préférés de Kelemvor. Il s'agit le plus souvent d'humains qui éprouvent un certain réconfort à veiller à ce que la mort et le chaos n'aillent pas de pair. Bien souvent, ce sont des gens sensibles mais dotés d'un grand sens pratique. Creuseurs de tombes, pleureurs, embaumeurs, tailleurs de pierre et graveurs de stèles funéraires prient tous Kelemvor, de même que les parents des défunts et le clergé du Seigneur des Morts. De plus, la plupart des temples de Cyric qui vénéraient autrefois Myrkul se sont ralliés à la cause de Kelemvor et le prient avec autant de ferveur qu'ils en montraient à Myrkul puis à Cyruk (le nom qu'ils donnent à Cyric). Ces convertis sont le plus souvent maléfiques, mais ils se rapprochent de la neutralité au fil des années. Dans le cas contraire, ils quittent le clergé pour aller trouver une autre confession plus proche de leur nature.

L'Église est majoritairement constituée de clercs, qui réconfortent les mourants, administrent l'extrême-onction, apportent leur aide lors des funérailles puis, par la suite, lorsqu'il s'agit de mettre en ordre les affaires du défunt, signalent les ravages causés par la peste ou toute autre épidémie, et enfin veillent à ce que le testament ou les dernières volontés des morts soient respectés. Les autres membres du clergé sont les prêtres spécialisés, à qui Kelemvor prodigue un don de double vue et une grande sagesse pratique, ce qui leur permet de savoir à l'avance quand la mort va frapper, et donc d'envoyer les clercs en mission en conséquence. La plupart des prêtres du culte sont également chargés de veiller au respect de la discipline dans les rangs du clergé (car nombre de clercs trop sensibles aimeraient bien prolonger l'existence des mourants) et de récolter des fonds pour l'Église. La plupart des dons sont des legs prenant la forme de terres ou de demeures qu'il faut par la suite vendre, louer ou encore administrer dans le cas de propriétés agricoles.

Les prêtres du culte de Kelemvor sont connus sous le nom de guides funestes. L'Église existe depuis trop peu de temps pour qu'il ait été possible de parvenir à un consensus pour ce qui est de l'usage des titres.

Dogme : Kelemvor souhaite que ses fidèles comprennent que la mort fait partie intégrante de la vie. Ce n'est pas une fin, mais un commencement ; pas un châtiment, mais une nécessité. Elle n'est ni fourbe ni traîtresse ni chaotique. Bien au contraire, elle est tout ce qu'il y a d'ordonné.

Les prêtres de Kelemvor n'ont pas pour mission de semer la mort et la destruction. Bien au contraire, ils essayent d'aider les autres à mourir avec dignité, mais lorsque leur heure est arrivée (et pas avant). Mais, de même qu'ils ne cherchent pas à hâter la venue de la mort, ils s'élèvent contre ceux qui font tout pour prolonger leur existence au-delà de la normale et sont donc opposés à ces créatures d'origine magique que sont les liches.

Voici le discours que Kelemvor tient à ses novices : "La mort n'est qu'un stade de la vie. Ne la crains pas, ne cherche pas à la fuir et ne la crois pas mauvaise. La redouter reviens juste à te livrer toi-même à ceux qui peuvent te tuer. Meurs avec dignité, sans colère et sans chercher à devenir un mort-vivant. Vénère les morts pour ce qu'ils ont accompli de leur vivant et ce qu'ils ont apporté à Féerûne, car les oublier reviendrait à oublier où nous sommes désormais et comment nous en sommes arrivés là."

Les fidèles de Kelemvor sont convaincus qu'il en va de leur devoir sacré de se rendre auprès des mourants, car leur dieu souhaite qu'aucun humain (et même, si possible, aucun être doué d'intelligence) ne décède sans être accompagné par l'un de ses prêtres. C'est Kelemvor qui détermine où va ensuite l'essence des morts dans le grand cycle de la vie, et il convient de préciser qu'en tant que Grand Guide, c'est à lui qu'il revient de conduire les défunts jusqu'à leur existence suivante. La mort n'est pas une fin en soi, mais une étape comme une autre dans un merveilleux voyage. Les mourants doivent apprendre que Kelemvor les attend et qu'il ne faut pas le craindre, car il est juste et miséricordieux.

Activités quotidiennes : Les prêtres de Kelemvor réconfortent les mourants et veillent à ce que ceux qui meurent seuls aient droit à une sépulture. Ils administrent l'extrême-onction et aident les proches du défunt à mieux comprendre ce que la mort a de naturel et d'inévitable. Lorsque quelqu'un meurt seul, sans héritier ni partenaire commercial et sans avoir fait de testament, ses biens sont réquisitionnés par l'Église, ce qui lui permet de financer cette activité. Mais cela ne signifie pas, bien au contraire, que les prêtres de Kelemvor se livrent au pillage de tombes.

Épidémies, monstres sanguinaires et invasions sont combattus par le clergé, car personne ne doit mourir avant son heure. Lorsqu'un dragon en maraude ou tout autre monstre pose des problèmes, les prêtres doivent trouver des aventuriers capables de résoudre la question (dans le cas contraire, il leur faut s'en occuper en personne). Dans le cas où certains souffriraient atrocement (par exemple, des suites d'une mutilation ou d'une terrible maladie) et où la mort ne pourrait que les délivrer, les prêtres de Kelemvor (et eux seuls) ont le devoir de mettre un terme à leurs souffrances, et ce, aussi rapidement et de manière aussi indolore que possible.

Les morts-vivants sont un véritable affront pour Kelemvor. Il convient de les détruire ou de leur permettre de mourir vraiment. Pour ce faire, les prêtres ne doivent pas hésiter à les traquer activement. Ils peuvent faire appel à des compagnons pour mener cette tâche à bien, car il faut mettre un terme par tous les moyens possibles à ce terrible péché qu'est la non-vie. Même si les membres du clergé sont capables de commander les morts-vivants, leurs directives se résument bien souvent à "Retourne à ton tombeau et dors éternellement," sauf cas de force majeure. Kelemvor n'a jamais pris position officiellement pour dire que les morts-vivants d'alignement bon devaient subir un sort différent des autres, mais certains temples ou prêtres sont particulièrement laxistes à leur sujet, préférant se concentrer sur les morts-vivants maléfiques et ceux qui ont le plus de chances de se multiplier.

Tout prêtre de Kelemvor peut se voir assigner une sainte mission par son dieu ou ses supérieurs, ce qui l'obligera à partir à l'aventure. Ces élus défendent le reste du clergé (et ses possessions), tuant lorsque cela est nécessaire. Par exemple, un garde funeste peut avoir pour tâche de partir à la tête d'un groupe d'aventuriers pour mettre un terme à une terrible épidémie ou tuer des individus qui mettent le cycle naturel à mal (par exemple, des mages qui créent des armées de morts-vivants ou mettent au point des sorts de nécromancie qui leur permettront de transformer les humains en morts-vivants incapables d'échapper à leur contrôle). Les Kelemvoristes qui doivent tuer des prédateurs ou aller réconforter les mourants dans une région dangereuse se voient souvent confier des parchemins contenant des sorts offensifs ou des objets magiques d'attaque récupérés chez ceux qui sont morts seuls.

Festivités et cérémonies religieuses : La plupart des gens connaissent les rites de l'Église pour y avoir déjà assisté : le Passage est une cérémonie toute simple que le prêtre accomplit à la mort de quelqu'un, appelant ainsi Kelemvor pour qu'il ait conscience de la venue du défunt, lequel a enrichi l'humanité par sa simple existence et mérite bien cette marque de reconnaissance. La Lamentation aux Morts est un rituel similaire mais plus important ; il se déroule sur un champ de bataille ou dans un village ou une forteresse en ruine, bref, en un lieu où beaucoup de gens sont morts peu de temps auparavant.

Les prêtres sont également chargés d'accomplir la Cérémonie du Souvenir, qui s'effectue le matin, et le Daeum, qui débute à la nuit tombée. La Cérémonie du Souvenir mélange chants et prières ; elle réunit généralement les parents du défunt à côté de sa tombe. Quant au Daeum, ou Remerciement au Guide (Kelemvor), il fête la force du Seigneur des Morts et de son clergé, ainsi que le but qui les guide. Seuls les fidèles y prennent part. C'est au terme de ce rituel que les possessions du défunt sont distribuées à ceux qui sont présents, mais aussi qu'une manifestation de Kelemvor dispense faveur ou missions saintes (le cas échéant, ce sont les responsables du culte qui s'en chargent).

Les deux grandes fêtes calendaires de l'Église de Kelemvor sont la Rencontre-des-Boucliers et la Fête de la Lune. Lors de ces deux cérémonies, les prêtres du Juge des Damnés racontent les Actes des Morts pour que la grandeur des ancêtres ne soit jamais oubliée. Il arrive également parfois qu'ils rappellent à la vie les héros d'antan dont les Royaumes ont grand besoin (du moins, de l'avis des fidèles). Lors de ces deux fêtes, tout prêtre de Kelemvor utilisant *communication avec les morts* peut parler aussi longtemps qu'il le souhaite avec le défunt de son choix. De plus, il s'instaure une véritable conversation, pas une succession de questions auxquelles le mort ne peut répondre que par oui ou par non.

Lieux de culte principaux : À l'heure actuelle, il n'existe qu'un seul temple d'importance : la Tour aux Crânes, à Ormath. Il s'agit d'une abbaye prenant la forme d'une pyramide à degrés, dont les parois extérieures s'ornent de crânes humains taillés à même la pierre. L'édifice est sous la responsabilité du Grand Seigneur Funeste Bezurgathan Indraeyan, qui peut, si besoin est, rassembler une véritable armée de clercs rompus au combat (et équipés d'objets magiques) pour défendre l'abbaye. D'immenses caves permettent d'accéder à une rivière souterraine et à des cavernes souterraines dans lesquelles sont cultivés des champignons comestibles. Les prêtres vendent un vin ambré (particulièrement traître) de leur cru, mais aussi des parfums, des onguents et diverses potions qu'ils tirent de leurs champignons et fongus.

Ordres affiliés : Le clergé de Kelemvor n'a pas encore le moindre ordre militaire chargé d'assurer sa défense. Tous les creuseurs de tombes, embaumeurs et tailleurs de pierres travaillant pour l'Église font partie du Très Solennel Ordre du Suaire Silencieux, société dont la liste complète n'est connue que du seul clergé, et dont les membres se reconnaissent à l'aide de signes secrets. Dès qu'ils remarquent la présence de morts-vivants ou de pilleurs de tombes, ils préviennent aussitôt les prêtres. L'Église réfléchit sérieusement à fonder un ordre de croisés et de paladins qui seraient chargés de détruire les plus puissants morts-vivants (ceux-ci posent en effet énormément de problèmes de logistique à un culte qui est encore très récent). Pour l'instant, on pense à nommer ces soldats divins les Chevaliers de l'Ordre Éternel, mais certains responsables du clergé se demandent si d'autres noms ne sont pas plus appropriés.

Vêtements sacerdotaux : Les clercs de Kelemvor portent généralement une robe d'un gris laiteux et une cape à capuche de même couleur. Les prêtres du

culte sont reconnaissables à leur serre-tête en argent, qu'ils n'ôtent jamais, et au badge du dieu, qu'ils arborent fièrement sur la poitrine. Bien que sobre, leur robe est également de qualité : systématiquement unie, elle n'est jamais relevée par le moindre liseré et sa couleur est toujours sombre (elle change en fonction du rang et peut être, par ordre d'importance, verte, bleue ou grise). Si besoin est, ce vêtement peut être porté sur l'armure. La balance qui orne le badge du prêtre indique également son rang : ses plateaux sont couleur fer pour les novices, argentés pour les prêtres confirmés et dorés pour ceux de haut rang.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'un prêtre de Kelemvor part à l'aventure, l'Église lui confie bien souvent un loup gris enchanté qui lui permet, lorsqu'il le met, de bénéficier d'infravision (portée 20 m) et du pouvoir de *détection des morts-vivants* (sort de magicien, niveau 1). Il s'habille de manière pratique et choisit son armure en fonction de la mission qui lui a été confiée. Il doit arborer le symbole de son dieu de manière visible. Bien souvent, il est porté sur le cœur ou tissé sur sa cape ou son manteau.

Prêtres du culte (guides funestes)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 12, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	LN, NM (l'alignement NM n'est toléré que de manière temporaire, et uniquement pour ce qui concerne les Myrkulites réformés ; ils ont 3 ans pour devenir LN, sans quoi il leur faut changer de confession)
ARMES :	Toutes les armes contondantes et perforantes (type C et P), plus la faucille et la faux, mais ni épée ni autre arme tranchante
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles (pas de bouclier)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, combat, conjuration, loi, nécromancie, soins, temps, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Création, divination, élémentaire, garde, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Aucune
COMP. SUP. :	Langues vivantes (deux au choix)

- Les guides funestes connaissent énormément de choses sur les morts-vivants et les divers endroits où peut se rendre l'âme humaine après le décès. Ce savoir est divisé en deux compétences : nécrologie et connaissance de l'au-delà (qui apparaissent également dans *The Complete Book of Necromancers*).

  Nécrologie : Les guides funestes ont une grande connaissance des morts-vivants. Lorsqu'ils désirent faire appel à leur savoir nécrologique, ils doivent réussir un test de Sagesse. Plus généralement, cette compétence leur sert à déterminer l'historique des divers morts-vivants, leurs habitudes alimentaires et le type d'antre dans lequel ils se terrent habituellement (pas de test de caractéristique nécessaire). Lorsqu'ils se retrouvent face à un mort-vivant, ils peuvent l'identifier avec précision sur un test de Sagesse réussi (ce qui leur permet, par exemple, de faire la distinction entre une goule et une blême). En plus, s'ils réussissent un second test, ils se souviennent des faiblesses spécifiques de la créature, ainsi que de ses défenses ou immunités naturelles. Au gré du MD, un test de Sagesse raté peut signifier qu'ils se rappellent des détails erronés, ce qui risque de profiter au mort-vivant qu'ils affrontent.

  Connaissance de l'au-delà : Les guides funestes servent Kelemvor, qui conduit les morts jusqu'à leur dernière demeure. C'est ce qui explique qu'ils savent tant de choses sur l'au-delà. Pour utiliser cette compétence, il faut effectuer un test de (Sagesse - 3). Les guides funestes connaissent l'agencement des Plans Extérieurs et surtout, ce qui les intéresse le plus, la destination de l'âme des défunts après la mort. Ils sont également très au fait des comportements des créatures dangereuses qui résident dans ces plans, et plus particulièrement les tanar'ris et les baatezus. En cas de test de (Sagesse - 3) réussi, ils se souviennent des faiblesses spécifiques ou des immunités naturelles des monstres des Plans Extérieurs. Sur un test réussi, cette compétence permet également d'identifier la créature à laquelle on a affaire, pour peu que cette dernière soit originaire d'un autre plan.
- Les guides funestes peuvent affecter 3 fois plus de squelettes ou de zombis que la normale lorsqu'ils cherchent à les repousser ou à les contrôler.
- Ils bénéficient d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre la mort magique.
- Ils peuvent utiliser *mort simulée* 1 fois par jour (comme le sort de prêtre de niveau 3, si ce n'est qu'ils ne peuvent affecter qui que ce soit d'autre).
- Au 5ème niveau, ils bénéficient d'une seconde tentative pour repousser ou contrôler les morts-vivants si la première a échoué. Dans ce cas, ils effectuent leur vade retro comme s'ils avaient 2 niveaux de moins.
- Toujours au 5ème niveau, ils peuvent lancer *faux glaciale* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils sont partiellement protégés contre les attaques absorbant l'énergie (qu'elles proviennent de morts-vivants liés au Plan Négatif, mais aussi de sorts ou d'armes magiques). Ils ont droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique (auquel ils appliquent leur bonus normal de +1). S'ils le réussissent, l'attaque leur inflige uniquement des dégâts, toute absorption d'énergie (sous forme de niveaux ou de points de caractéristique) étant annulée. Dans le même temps, le mort-vivant qui les a attaqués subit 2d6 points de dégâts. En cas d'échec, l'attaque les affecte normalement.
- Au 9ème niveau, ils peuvent appeler une *monture spectrale de Bloodstone* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils deviennent capables d'appeler une mort mineure, laquelle combat pour eux. Cette créature a l'apparence d'un squelette revêtu d'une robe et armé d'une faux. La mort mineure peut être convoquée 1 fois par décade. Elle combat pendant 10 rounds (1 tour) avant de disparaître, à moins que le combat ne s'achève plus tôt. Lorsqu'elle se dissipe avant d'avoir tué l'adversaire désigné, le guide funeste ne peut en appeler d'autre tant qu'il ne s'est pas rendu dans un temple de son dieu afin de brûler à ce dernier pour 1 000 po (ou plus) d'un encens bien particulier sur un autel sanctifié. Tout individu tué par une mort mineure peut être ramené à la vie normalement.

  Mort mineure (1) : CA -4 ; VD 18 ; DV 8 ; pv 33 ; TAC0 1 ; #AT 1 ; Dég 2d8 (faux) ; AS TAC0 de 1 et résultat automatique de 1 à l'initiative ; DS ne peut être désarmée, immunisée contre le feu, le poison, l'électricité, les sorts de type *sommeil* et tous les enchantements/charmes (comme les morts-vivants), ne peut être repoussée ou contrôlée par un prêtre ; TA M (1,80 m) ; Moral Sans peur (20) ; AL N ; Int Moyenne (10) ; PX 5 000

- Enfin, à partir du 16ème niveau, tout guide funeste jetant *rappel à la vie* ou *résurrection* augmente de 10 % les chances de résistance à la résurrection du sujet (elles ne peuvent toutefois pas excéder 99 %). De plus, le prêtre ne vieillit que de 1 an, et non de 3, lorsqu'il lance *résurrection*.

Sorts de Kelemvor

Deuxième niveau

Faux glaciale (Évocation, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 faux
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une faux de grande taille qui ne pèse rien et peut être maniée par n'importe quelle créature, soit comme une arme, soit comme un outil. Elle se matérialise entre les mains du prêtre, mais ce dernier peut ensuite la donner à la personne de son choix. Longue de 2,10 m, elle se manie à deux mains et est considérée comme une arme +2 de type tranchante et perforante (T/P). Elle délivre 2d4+2 points de dégâts (1d8+2 contre les créatures de taille G ou plus), auxquels viennent s'ajouter 1d4 points supplémentaires causés par ce qui semble être un froid intense et surnaturel (pas de jet de sauvegarde), mais qui est en fait une absorption d'énergie. Contrairement à ce qui se produit souvent avec ce type d'attaque, les points de vie absorbés ne sont pas permanents et peuvent être soignés normalement. La *faux glaciale* a une vitesse de 5. L'enchantement qui l'accompagne est tel que son utilisateur ne subit pas de pénalité au jet d'attaque, même s'il ne manie pas la faux.

Lorsque l'arme touche un mort-vivant, elle lui inflige 4d6 points de dégâts et le projette à 6 m de distance. Même si la créature ne peut être repoussée aussi loin (par exemple, si elle heurte une barrière plus proche), elle ne peut avancer en direction du possesseur de la faux avant le début du round suivant.

La composante matérielle de *faux glaciale* est un fragment d'os.

Quatrième niveau

La mort qui marche (Altération, nécromancie)

Sphère :	Nécromancie
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 heure/niveau
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	10 cadavres (entiers ou partiels)/niveau
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort anime plusieurs cadavres, entiers ou non, sans en faire des morts-vivants. Le prêtre peut affecter jusqu'à 10 corps ou membres par niveau, qu'il soulève ensuite à hauteur variable (pouvant atteindre 4,50 m) et qu'il fait avancer dans la direction de son choix. Ils se déplacent à VD vl 10 (E). Le personnage peut les faire changer de direction sur simple concentration, ce qui leur permet de suivre

un trajet tortueux. L'enchantement ne cesse pas de faire effet si le prêtre lance un autre sort. Il fonctionne également sous l'eau, ce qui fait que l'armée de cadavres peut traverser une rivière et remonter de l'autre côté. De la même manière, une chute ne met pas un terme au sort : même si les corps tombent du haut d'une falaise, ils poursuivent leur progression en bas.

Il est possible de mettre un uniforme aux cadavres afin de tromper d'éventuels observateurs, ou encore de s'en servir pour transporter des charges légères (par exemple, des bourses ou des armes, qui doivent être attachées avec soin, mais l'enchantement ne peut soulever de charge supérieure à 100 kg). S'il le souhaite, le prêtre peut mettre fin au sort avant le terme de sa durée normale. Lorsque la magie cesse de faire effet, les cadavres flottent doucement jusqu'au sol ou retombent lourdement (là encore, au gré du personnage). Les corps animés sont totalement dénués d'intelligence ou d'intentions hostiles, et il est impossible de les repousser ou de les affecter à l'aide de sorts qui contrôlent les morts-vivants.

Les composantes matérielles de *la mort qui marche* sont un bout de ficelle et une baguette de tambour (qui peut éventuellement être miniature) ou un os de patte de poulet.

Cinquième niveau

Refus de la mort (Altération, nécromancie)

Sphère :	Nécromancie
Portée :	30 m
Composantes :	V, S
Durée :	1 heure/niveau
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort met une créature en état d'animation. Il ne fonctionne que sur les individus qui le souhaitent ou ceux qui ont perdu connaissance après avoir subi de terribles blessures lors du tour précédent, et n'affecte aucunement les créatures hostiles qui sont encore conscientes ou qui sont sous l'effet d'un sort ou d'une faculté psionique de type *charme* ou *sommeil*. *Refus de la mort* plonge le sujet dans un sommeil enchanté, au cours duquel il ne perd plus ni sang ni points de vie. Dans le même temps, substances et poisons qui sont véhiculés par le sang, le système respiratoire ou la digestion arrêtent de se propager dans l'organisme. Le sort permet donc de prolonger l'existence des individus empoisonnés ou grièvement blessés.

Refus de la mort protège également le sujet contre les dégâts infligés par les attaques non magiques ou les mauvais traitements involontaires. Cela permet, par exemple, de traîner un compagnon blessé sur un sol particulièrement accidenté sans aggraver son état. Le prêtre peut interrompre le sort quand il le souhaite, et ce, quelle que soit la distance qui le sépare du sujet. Ce dernier est incapable de se réveiller seul ; même les attaques qu'il subit ne le font pas sortir de sa torpeur.

Kossuth

(Seigneur des Flammes, Seigneur du Feu, Tyran du Feu, Tyran des Élémentaux de Feu)

Puissance majeure du Plan Élémentaire du Feu, N

Sphère d'influence :	Élément feu, élémentalistes du feu, purification par le feu
Autres noms :	Aucun
Nom du domaine :	Plan Élémentaire du Feu/Le Pilier Ecarlate
Supérieur :	Aucun
Alliés :	Amaunator (mort), Flandal Peaudacier, Iyachtu Xvim, Moradin, Surtr
Ennemis :	Istishia
Symbole :	Flamme naissante ou orbe enflammé
Alignement des fidèles :	Au choix

Kossuth, dont le nom se murmure comme un sifflement de flamme, est le seigneur des élémentaux de feu, ainsi que de tous ceux qui considèrent que le feu est une force purificatrice et revitalisante. Il est représenté sous la forme d'une immense colonne de flammes qui se dresse à l'assaut des cieux. Il incarne la destruction de l'ancien pour laisser la place au neuf, mais souhaite des changements mesurés malgré leur brutalité. Il est le feu du foyer, présence réconfortante qui peut soudain devenir menaçante et brûler la maison. Et il est aussi le mystère des flammes, ce secret qui inspire les forgerons et la folie aux pyromanes.

Comme tous les seigneurs élémentaires, Kossuth ne s'intéresse que très peu à ses fidèles. Ses réactions sont toujours calculées, même si ses raisonnements restent incompréhensibles. Il est indéniable qu'il a un but bien précis, mais il n'a jugé bon d'en parler avec aucun habitant d'Abeir-Toril. Quelque chose le pousse à réunir bien plus de fidèles que les autres seigneurs élémentaires (peut-être, tout simplement, parce qu'il les brûle rapidement). Le grand détachement de Kossuth et des autres seigneurs élémentaires fait qu'on les considère (à tort) comme des puissances mineures dans les Royaumes, et leurs religions respectives sont ravalées au rang de sectes. Il n'a pas été aperçu au cours du Temps des Troubles.

Kossuth accepte tout ce que l'on brûle en son nom, mais il a tout de même une préférence pour les grenats, les topazes, la citrine, le fer ou les métaux précieux forgés avec art, les noix, les huiles de qualité, les résines aromatiques et la viande. Il offre à ses fidèles la faculté d'utiliser le feu au mieux et une certaine protection contre les flammes et la chaleur. C'est le seul seigneur élémentaire qui soit logique dans ses dons : il récompense bien plus ses fidèles serviteurs et ceux qui lui font d'importantes offrandes que les autres.

Avatar de Kossuth

(élémental de feu à 30 DV, clerc 30, mage 30)

Kossuth est apparu bien plus souvent que les autres seigneurs élémentaires à la surface d'Abeir-Toril, car c'est le seul des quatre qui a jamais répondu à une cérémonie d'invocation. Malgré cela, il ne s'est pas manifesté plus d'une dizaine de fois dans toute l'histoire des Royaumes. Les événements auxquels il répond sont un immense bûcher érigé en son nom ou une grande cérémonie orchestrée par les chefs de son culte. Extrêmement impressionnant, il prend la forme d'un pilier de feu haut de 60 m et large de 6. Sa voix est un murmure dérangeant, accompagné d'incessants craquements, qui s'entend à plusieurs centaines de mètres à la ronde. Il peut lancer des sorts de l'école élémentaire du feu et des sphères élémentaire (feu) et des soins.

CA -4 ; VD 24 ; pv 296 ; TAC0 -9 ; #AT 2
Dég 9d8
RM 50 % ; TA T (20 m de haut)
For 20, Dex 23, Con 23, Int 21, Sag 19, Cha 17
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/6/6, P : 12/11/11/10/9/9/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Du moment que le feu existe à l'état naturel dans la sphère de cristal où Kossuth se trouve, on considère qu'il est natif du Plan Primaire, ce qui l'immunise contre certains effets de sorts tels que *coquille antimagique*, *parole divine* et *protection contre le mal/le bien* (ceux qui sont en rapport avec les créatures des autres plans). De plus, il est totalement immunisé contre les sorts infligeant des dégâts à base de feu (*boule de feu*, *colonne de feu*, *flèche enflammée*, etc.).

Les appendices enflammés de Kossuth transpercent toute résistance au feu, fut-elle innée ou magique (même le sort *bouclier de feu*). Il attaque à l'aide de ses poings et peut également projeter une vague de chaleur infligeant 10d4 points de dégâts dans un rayon de 40 m (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles). Quiconque regarde directement Kossuth doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à -2) chaque round, sous peine d'être affecté par le sort *charme de feu*.

Il est incapable de traverser une étendue d'eau (ou de tout autre liquide non-inflammable) du moment que cette dernière est plus large que lui (6 m). Sur le Plan Primaire, il peut rompre le combat à tout moment ; pour ce faire, il lui suffit de prendre 2 rounds pour fusionner avec un brasier important.

Autres manifestations

Bien que les apparitions de Kossuth restent sporadiques, elles sont bien plus fréquentes que celles des autres seigneurs élémentaires. Ses fidèles considèrent que tout foyer important est l'une de ses manifestations. Ils prétendent ainsi reconnaître leur seigneur dans tout bâtiment en flammes, ce qui explique qu'ils sont très mal vus des habitants des bâtiments en question (d'ailleurs, la présence de disciples de Kossuth à côté d'un incendie révèle bien souvent la source du foyer). Quand ses fidèles ont besoin d'aide ou quand il a une mission importante à confier, le Seigneur des Flammes délègue parfois une créature du Plan Élémentaire du Feu comme un élémental de feu, une salamandre, un serpent de feu, un éfrit, un para-élémentaire de fumée ou de magma, ou encore un azer. Parvenir à allumer un feu est toujours un signe favorable pour les fidèles, de même que le fait de forger un métal comme souhaité.

Le clergé

Clergé :	Prêtres du culte, chamans, croisés, moines
Alignement du clergé :	LB, NB, LN, N, LM, NM
Repousse les morts-vivants :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement bon), Croi : non, Moi : non
Commande aux morts-vivants :	PC : non, Cham : oui (si d'alignement neutre ou mauvais), Croi : non, Moi : non

Tous les prêtres du culte, chamans, croisés et moines de Kossuth reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. En plus des compétences requises, ils sont fortement encouragés à

apprendre brassage, combat aveugle et ferronnerie. En sus de leurs sphères de sorts normales, les chamans de Kossuth bénéficient d'un accès majeur à la sphère élémentaire (feu).

Avant le Temps des Troubles, les cultes élémentaires avaient des clercs dans leurs rangs, mais tous ont aujourd'hui été remplacés par des prêtres du culte. Personne ne sait pourquoi Kossuth a décidé d'effectuer cette conversion, mais les prêtres considèrent qu'il s'agit là d'une purification du culte, les plus proches adorateurs du Seigneur des Flammes devant désormais se concentrer sur les sorts et les activités qui plaisent le plus à leur maître. Depuis la Guerre des Dieux, le clergé de Kossuth a fondé plusieurs ordres de moines et un autre de croisés, ces deux groupes devant tenir les rôles qui restent inoccupés depuis que tous les clercs du culte ont disparu.

Les disciples de Kossuth sont des comploteurs qui veulent réorganiser le monde en fonction de leurs idéaux de perfection, sans hésiter à utiliser des méthodes violentes si nécessaire. De tous les cultes élémentaires, c'est sans doute celui du feu qui est le plus dangereux et le plus imprévisible, en ce sens que chaque église a sa hiérarchie très stricte, mais qu'il n'existe aucune autorité centrale au-dessus du grand prêtre, si ce n'est Kossuth lui-même (et ce dernier se moque de ce que ses fidèles peuvent bien faire, du moment qu'ils lui rendent hommage). Prêtres et disciples ont souvent recours à la violence et s'offensent fréquemment des actions des autres. La "justice" qu'ils dispensent est aussi cruelle qu'expéditive.

Les temples de Kossuth sont sous la responsabilité d'individus fiers, dangereux et déterminés, qui sont tous convaincus d'avoir raison. L'obéissance la plus stricte est un impératif au sein du clergé. Ceux qui se dressent contre leurs supérieurs se retrouvent bien souvent jetés dans la rivière la plus proche et excommuniés (envoyer dans l'eau un fidèle de Kossuth est l'une des pires insultes qu'on puisse lui faire).

Le clergé s'organise en deux factions : les Vrilles de Feu et les Foyers Brûlants. Les Vrilles ont pour mission de faire fonctionner tous les temples des Royaumes et de prêcher la bonne parole. Elles s'occupent également des cérémonies religieuses et veillent à ce que les jours saints soient respectés. Ce sont elles qui détiennent le pouvoir au sein de l'Église et elles acquièrent souvent une certaine célébrité au niveau local en se jetant dans l'arène politique et en livrant une guerre farouche aux autres temples.

Quant aux Foyers Brûlants, que leurs opposants appellent la Brigade des Foyers, ce sont les aventuriers du culte. Ces prêtres, dont la plupart sont très amers, sont bien souvent d'anciens responsables des Vrilles qui ont été déboutés par un rival. Ils parcourent les territoires qui ne connaissent pas la "sagesse de Kossuth", laissant bien souvent des bâtiments incendiés sur leur passage. Eux aussi prêchent l'enseignement de leur seigneur, et ils ont pour mission de découvrir de nouvelles contrées prêtes à accueillir une église (les gens plus pragmatiques affirment qu'ils recherchent les régions qui ne demandent qu'à tomber sous leur coupe, c'est-à-dire celles qui sont mal défendues ou dont les dirigeants sont faibles).

Les novices sont les Feux Froids. Après s'être prêtés au Serment de Marchefeu, ils deviennent prêtres et reçoivent le nom de Promis. Par la suite, ils peuvent prétendre aux rangs suivants, par ordre d'importance : Flambeau de la Foi, Flamme Vertueuse, Dévoué Brasier, Bûcher Zélé, Pilier de Feu, Furie de la Foi, Frère/Sœur des Flammes, Forge Inspirée, Bûcher Sacré, Très Fervent Foyer et Flamme Éternelle de Kossuth. Les prêtres du culte reçoivent le nom de marchefeux, tandis que les moines de Kossuth sont les Flammes Fidèles.

Le culte s'organise autour des divers temples, chacun de ces édifices étant dirigé par une Flamme Éternelle qui est également un prêtre du culte. Il a sous ses ordres 3 Très Fervents Foyers, qui sont à leur tour assistés par 2 Bûchers Sacrés chacun. Les subalternes de ces derniers sont un prêtre de chaque rang jusqu'aux Dévoués Brasiers. À partir de ce rang (et en dessous), le nombre des prêtres n'est pas limité. Aussi nombreux que le permet l'infrastructure du temple, ils sont répartis en groupes égaux sous la responsabilité des divers Bûchers Zélés. Leur progression se fait par le biais de l'expérience jusqu'au rang de Dévoué Brasier, après quoi il leur faut obtenir la recommandation de deux supérieurs pour bénéficier d'une promotion (et encore faut-il que l'opportunité se présente, sous la forme d'une place qui se libère). Toute promotion doit être confirmée par la Flamme Éternelle, qui peut mettre son veto sans la moindre justification ou, au contraire, nommer quelqu'un sans suivre la procédure habituelle (du moment que le nombre maximum de prêtres de chaque rang est respecté). Dans les sociétés primitives ou nomades, Kossuth est servi par des chamans. Ces derniers ne dépendent d'aucun temple, mais sont très craints et respectés par leur communauté.

Les temples dédiés à Kossuth sont toujours en pierre dure, en céramique ou en métal, ce qui leur permet de résister aux grands foyers d'origine naturelle (et également à la plupart de ceux qui sont créés par magie). Très massifs, ils s'ornent de colonnes centrales qui donnent l'impression d'être d'immenses brasiers s'élevant du sol. Ils sont toujours très bien éclairés. Gemmes et métaux précieux ornent le moindre centimètre carré du sanctuaire mais sont presque absents du reste de l'édifice, ce afin de renforcer l'aspect sacré de l'autel.

Dogme : Le culte de Kossuth part du principe que les forts obtiennent toujours ce qu'ils désirent et que la religion du Seigneur des Flammes est supérieure à toutes les autres, et plus spécifiquement à celles des autres seigneurs élémentaires (les Kossuthiens haïssent tout particulièrement les Istishiens). Feu et pureté sont synonymes, tandis que la fumée est créée par l'air, jaloux du feu, à partir des impuretés de la matière que le feu est en train d'assainir. L'Église est motivée par l'ambition et le goût du pouvoir. Le dogme explique également que la transcendance doit nécessairement s'accompagner de difficultés et de souffrances. "Pas de gain sans douleur" pourrait être un proverbe kossuthien.

Les novices entendent le discours suivant : "Kossuth l'éternel nous envoie son feu pour tous nous purifier et pour permettre à notre âme d'atteindre à la pureté absolue. Attends-toi à être testé et fais de ton mieux pour répondre en conséquence, quelles que soient les difficultés et la souffrance que les épreuves t'apportent. Suis les conseils des Promis, car ils ont fait la preuve de leur valeur pour atteindre un rang auquel tu pourras toi aussi prétendre. Trouve la vraie vision, le but ultime de ta vie, et fais tout pour l'accomplir. Donne-toi à la cause sans arrière-pensée et elle te le rendra au centuple. Guide les infidèles jusqu'à la lumière pure de Kossuth afin qu'il puisse refondre toute vie pour lui rendre sa forme essentielle. Alors, l'ordre et l'harmonie suivront."

Activités quotidiennes : Les Feux Froids doivent s'occuper des nombreux foyers du temple et veiller à ce qu'ils ne s'éteignent jamais. Les autres membres du culte préparent les cérémonies (mariages, funérailles, Marchefeu), instruisent les novices, gèrent le temple au jour le jour et cherchent par tous les moyens à gravir les échelons de la hiérarchie. Lorsqu'il devient responsable d'un temple, le prêtre peut enfin faire ce qu'il souhaite, et non ce que lui ordonnent ses supérieurs. Le système favorise le goût du pouvoir et la plupart des prêtres deviennent de petits tyrans sans scrupules qui dépassent bien souvent les bornes. Cette voie n'est peut-être pas celle que Kossuth avait prévue pour ses fidèles mais, en tout cas, il ne la critique pas. La plupart des temples sont dirigés par une Flamme Éternelle qui ne rêve que de conquête (sous toutes ses formes : acquisition de terre, richesse, suzeraineté) et multiplie les alliances de circonstance. À l'inverse, au sein de chaque temple, la hiérarchie est stricte et le code de conduite respecté à la lettre.

Festivités et cérémonies religieuses : Le Serment de Marchefeu est un rituel d'intronisation auquel tout prêtre doit se prêter pour recevoir les sorts de niveau 1. Il lui faut ensuite multiplier les Marchefeux lorsque son niveau augmente.

Chaque jour, les fidèles doivent prier Kossuth à l'aube et à midi, avant de manger, ce, afin de le remercier de leur avoir fait don du feu secret de l'énergie de la vie, qui consume tout. Ces prières privées mises à part, le culte observe deux autres rituels et chaque temple tient un festival annuel.

Le Serment de Marchefeu a lieu lorsqu'un novice va devenir prêtre. Il doit faire la preuve qu'il est digne de croire en Kossuth (et, par la suite, de s'élever au sein de son clergé, chaque fois qu'il gagne un niveau) en marchant sur un tapis de braises rougeoyantes. À chaque Marchefeu, les braises sont plus nombreuses et plus chaudes. Personne ne sait comment Kossuth et les membres éminents du clergé savent lire l'esprit du postulant, mais ceux dont la foi est vacillante ou qui complotent contre leur temple sont bien souvent horriblement brûlés par les braises (certains en meurent même), tandis que ceux qui sont loyaux envers leur seigneur et leurs supérieurs s'en tirent sans une égratignure.

L'Union du Feu est une cérémonie réservée aux prêtres du culte. C'est elle qui, à un certain niveau, leur permet d'appeler des élémentaux du Plan Élémentaire du Feu. Le rituel est précédé par une journée entière de prières et d'hymnes religieux, après quoi l'élémental est conjuré. Lorsqu'il arrive, le prêtre lui offre de la nourriture préparée par ses soins et un coffre en cuivre ouvragé (ou autre métal précieux) rempli d'or, de gemmes et de bijoux que les fidèles sacrifient à Kossuth.

Enfin, chaque temple organise un festival pour l'anniversaire de sa Flamme Éternelle. Le grand prêtre invite les membres éminents des autres temples, des dignitaires locaux et étrangers, ainsi que tous ceux dont la fréquentation peut lui conférer des avantages. Les invités sont bichonnés et se voient offrir de nombreux cadeaux, dans l'espoir que cela les incitera à s'allier avec la Flamme Éternelle qui reçoit.

Lieux de culte principaux : Les Kossuthiens érigent bien souvent leurs temples à proximité de sources de feu (comme les volcans) ou dans des régions sèches et arides telles que les déserts. Les édifices principaux sont toutefois bâtis dans les villes et les contrées d'importance de manière à mieux les utiliser et les contrôler. Le village de Lundeth, dans l'Anauroch, est un lieu de pèlerinage pour les fidèles de Kossuth. Mais le plus grand temple du dieu reste le Brasier Incandescent de Bezantur, à Thay. En effet, les Sorciers Rouges éprouvent beaucoup de respect pour le Tyran du Feu.

Ordres affiliés : Les divers ordres monastiques de l'Église sont les Disciples du Phénix (moines d'alignement bon), les Frères et Sœurs de la Flamme Pure (neutres) et les Disciples de la Salamandre (mauvais). Tous trois sont des groupes très insulaires qui ne se mélangent jamais au sein d'un même monastère. Leur mode de vie traditionnel repose sur l'enseignement et les arts martiaux. Chaque ordre a ses propres tabous qui remontent à ses origines.

Les Chevaliers du Dragon de Feu sont les croisés de Kossuth. Ils sont chargés de protéger les sites sacrés, de mener les nombreuses croisades décidées par la hiérarchie et de garder les Flammes Éternelles.

L'Église du Tyran du Feu est très étroitement liée aux Sorciers Rouges de Thay, car nombre de ces derniers sont kossuthiens. Plusieurs zulkirs œuvrent de concert avec les membres éminents du clergé pour éliminer leurs rivaux thaiviens et pour élaborer leurs futures conquêtes.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres de Kossuth portent une robe légère dans les tons rouges et oranges. Ils n'ont pas le droit de porter l'armure lors des cérémonies religieuses, à moins d'appartenir à l'Ordre du Dragon de Feu. La flamme de Kossuth sert de symbole sacré. Bien souvent, il s'agit d'un rubis taillé, enchanté pour luire d'un feu intérieur puis serti dans un bijou. Les robes de cérémonie sont généralement ornées de broderies représentant des flammes, ces ornementations devenant de plus en plus élaborées et coûteuses au fur et à mesure que le niveau du prêtre augmente.

Vêtements de tous les jours : Le rouge reste la couleur favorite des Bûchers, même si ces derniers adoptent le style de la région dans laquelle ils se trouvent. Les prêtres peuvent porter une armure allant jusqu'à la cotte de mailles (plus un bouclier), mais ils préfèrent les protections magiques. La plupart des Kossuthiens adorent les objets qui infligent d'importants dégâts en produisant un effet particulièrement impressionnant, tant sur le plan visuel que sonore. Ils les arborent à la moindre occasion.

Prêtres du culte (marchefeux)

PRÉ-REQUIS :	Force 12, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	LN, N, LM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, combat, conjuration, élémentaire (feu), soins, soleil
SPHÈRES (MIN) :	Divination, élémentaire (air), élémentaire (terre), guerre, protection
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, à l'exception des objets dont les effets sont en rapport avec l'eau (*heaume d'action sous-marine*, *cape de la raie manta*, etc.)
COMP. REQUISES :	Allumage de feu
COMP. SUP. :	Survie (une ou choix parmi la liste suivante : désert, forêt, montagne, région tropicale, steppe)

- Elfes dorés, elfes de la lune, demi-elfes dont un des parents était elfe doré ou elfe de la lune, géants du feu et gnomes des roches neutres ou mauvais peuvent être marchefeux, mais la société elfique n'a que dédain pour les elfes et demi-elfes qui choisissent une telle carrière, tandis que celle des gnomes se montre très soupçonneuse envers les prêtres du culte de Kossuth.
- En plus de leurs sorts de prêtre, les marchefeux peuvent lancer des sorts de magicien de l'école élémentaire du feu. Ils le font comme s'ils étaient mages de leur niveau (par exemple, un marchefeu de niveau 3 est l'équivalent d'un mage de niveau 3). Ils obtiennent également leurs sorts de magicien par la prière (plutôt que d'avoir à les mémoriser) et ces enchantements viennent obligatoirement en remplacement de sorts de prêtre de même niveau. Ils ont accès aux sorts de niveau 8 au 16ème niveau, et à ceux de niveau 9 à partir du 18ème niveau. Pour cela, il leur faut impérativement les caractéristiques suivantes : Sagesse 18 et Intelligence 16 (pour les sorts de niveau 8) ou Sagesse 18 et Intelligence 18 (pour ceux de niveau 9). Chaque sort de mage de niveau 8 vient en remplacement d'un sort de prêtre de niveau 6, et chaque sort de niveau 9 fait disparaître un sort de prêtre de niveau 7. Les marchefeux comprennent automatiquement les sorts de l'école élémentaire du feu lorsqu'ils les voient sur un parchemin ou un livre de sorts (comme s'ils bénéficiaient de l'enchantement *lecture de la magie*), mais étudier ce dernier ne leur est d'aucune utilité pour apprendre des enchantements de magicien. Ils ne peuvent jamais remplacer plus des trois quarts de leurs sorts de prêtre par des sorts de magicien (en arrondissant à l'entier inférieur).
- Ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets nocifs des sorts à base de feu ou de chaleur, ainsi que contre les souffles enflammés.
- Au 3ème niveau, ils sont immunisés contre le feu normal, à condition que le contact reste bref (moins de 5 rounds).
- Toujours au 3ème niveau, ils peuvent lancer *mains brûlantes* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent conjurer un élémental de feu à 8 DV (1 fois/jour). Ce dernier leur obéit pendant 1 heure, sans que quiconque puisse le leur arracher. Lorsque le marchefeu est tué ou assommé, le monstre devient fou et attaque tout ce qui bouge (sauf son maître) jusqu'à ce qu'il quitte le Plan Primaire. Le prêtre ne considère pas l'élémental comme son serviteur, mais plutôt comme un agent de Kossuth, qui mérite donc tout son respect. Cette faculté est accordée chaque jour, au moment où le personnage reçoit ses sorts.
- Au 7ème niveau, la gloire de Kossuth protège partiellement les marchefeux contre le feu magique et les souffles enflammés. Toutes ces attaques voient les dégâts qu'elles leur infligent amputés de 1 point par dé.
- Également au 7ème niveau, les marchefeux acquièrent la faculté de lancer *boule de feu* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, ils peuvent jeter *charme de feu* (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
- Toujours au 9ème niveau, ils deviennent capables de conjurer un élémental de feu à 12 DV (1 fois/décade). Les conditions sont les mêmes que pour ce qui concerne l'élémental à 8 DV (voir ci-dessus).
- Au 13ème niveau, ils peuvent conjurer un élémental de feu à 16 DV par décade. Là encore, voir ci-dessus.
- Au 15ème niveau, ils peuvent se déplacer dans le Plan Élémentaire du Feu sans avoir besoin de boire, de manger ou de respirer.
- Enfin, plusieurs marchefeux peuvent conjurer un élémental plus puissant en agissant de concert. Il suffit pour cela de cumuler leurs niveaux. Par exemple, deux Kossuthiens (de niveau 9 et 5, respectivement) seraient capables d'appeler un élémental à 16 DV. Tant que tous deux restent en vie, la créature leur obéit pendant une heure entière. Si l'un d'eux est tué ou assommé, l'élémental attaque tout ce qui bouge (à l'exception des deux prêtres), puis retourne dans le Plan Élémentaire du Feu une fois l'heure écoulée. Les marchefeux prenant part à un tel rituel doivent appliquer les règles de conjuration normales en fonction de leur niveau (pour reprendre l'exemple précédent, le prêtre de niveau 5 ne pourra plus conjurer d'élémental à 8 DV de la journée, tandis que celui de niveau 9 sera incapable d'appeler le moindre élémental à 12 DV pendant une décade).

Sorts de Kossuth

Premier niveau

Bannissement des flammes (Altération)

Sphère :	Élémentaire (feu)
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	Instantanée
Temps d'incantation :	4
Zone d'effet :	Cube de 3 m de côté par niveau, jusqu'à un maximum de 30 m de côté
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort éteint instantanément tous les feux normaux dans sa zone d'effet. Les objets enflammés ne sont pas détruits mais peuvent reprendre feu s'ils entrent en contact avec une autre flamme. Par contre, ils s'éteignent immédiatement, même si le feu se trouve dans un endroit (récipient, etc.) qui le protégerait normalement du vent ou de l'eau. Les flammes magiques s'éteignent pendant 1 round seulement, après quoi elles se rallument toutes seules. Un souffle enflammé frappant lors du round où le prêtre a lancé le sort voit ses dégâts réduits de 1 point par niveau du personnage. *Lumière*, *lumière éternelle* et autres sorts similaires ne sont pas affectés par *bannissement des flammes*.

Lathandre

(Seigneur du Matin)

Puissance majeure des Élysées, NB

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Printemps, aube, naissance, renouveau, créativité, jeunesse, vitalité, perfection du soi, sport
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	Éronia/Gloire du Matin
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Chauntéa, Déneïr, Eldath, Gond, Ilmater, Lliira, Luruë la licorne, Maïlikki, Milil, Oghma, Séluné, Sunie, Sylvanus, Torm, Tymora, Tyr
ENNEMIS :	Baine (mort), Bhaal (mort), Cyric, Ibrandul (mort), Moander (mort), Myrkul (mort), Shar, Talos
SYMBOLE :	Disque de teinte rose pâle
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LB, NB, CB, LN, N, CN

Lathandre est un dieu puissant et exubérant que l'on connaît sous le nom de Seigneur du Matin et de Semeur de Créativité. On le représente d'une manière très proche de son avatar (voir ci-dessous) ou encore sous la forme d'une brume rose pâle dotée de deux yeux d'or. C'est le dieu des commencements, aussi de nombreux habitants de Féerûne lui dédient-ils une prière au point du jour ou lorsqu'ils se lancent dans une nouvelle entreprise. C'est donc un dieu extrêmement populaire auprès des marchands. Bien qu'on le montre toujours jeune, sa grande



noblesse plaît aux grands des Royaumes, qui le vénèrent eux aussi dans de nombreux pays. Il encourage ses prêtres à lui ériger des temples dans le moindre recoin de Féerûne et sa popularité repose d'abord et avant tout sur les nombreux paysans qui lui rendent hommage.

On lui fait la réputation d'être trop enthousiaste, légèrement vaniteux et enclin aux excès, trois défauts qui se retrouvent fréquemment chez les jeunes. Il est également doté d'un optimisme sans borne et d'un grand esprit de persévérance. Son alliance avec Chauntéa leur sert bien à tous les deux, car leurs sphères d'influence sont très complémentaires. Selon certaines rumeurs, l'intérêt que Lathandre porte à Mère-Nature ne serait pas que politique.

Avatar de Lathandre (guerrier 36, clerc 25)

Lathandre apparaît sous les traits d'un homme jeune, sportif et d'une grande beauté. Sa peau est dorée et son port fier. Il porte une robe dans les tons de l'aube, qu'il remplace par une armure de plates dorée lorsqu'il pense que la situation risque de devenir violente. Il peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère, mais ceux de la sphère du soleil voient leur efficacité triplée lorsqu'il les utilise.

CA -5 ; VD 15 ; pv 234 ; TAC0 -10 ; #AT 5/2
Dég 1d6+15 ou +18 (*masse de fantassin +3/+6*, +9 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 80 % ; TA G (3 m de haut)
For 21, Dex 20, Con 24, Int 22, Sag 18, Cha 25
Sorts : P : 11/11/10/10/9/8/4
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Lathandre se bat à l'aide de *Murmure de l'aube*, qui est une *masse de fantassin* +3. Entre ses mains, elle détruit automatiquement les morts-vivants qui sont affectés par la lumière du soleil et son bonus aux dégâts passe à +6 (au lieu de +3) contre les créatures maléfiques. Si quelqu'un d'autre l'utilise, elle se comporte comme une *masse de disruption* +3. Il arrive parfois que Lathandre la prête à ceux dont il juge la quête noble. Mais dès que la masse n'est plus requise, elle retourne auprès de son maître par téléportation. Lathandre peut générer une lumière égale à celle du jour dans un rayon de 15 km. Ce phénomène dure pendant 1 heure, après quoi il lui faut attendre un minimum de 2 heures avant d'y faire appel de nouveau. Le Seigneur du Matin dissipe automatiquement les ténèbres magiques qu'il touche de quelque manière que ce soit. Il est également capable de les faire disparaître à distance (dans un rayon de 120 m), mais il lui faut pour cela se concentrer. L'aube est son domaine et les attaques à base de lumière, de chaleur ou de feu ne l'affectent en rien. De plus, son alliance avec Chauntéa lui permet d'être immunisé contre les plantes, intelligentes ou non, et les attaques magiques d'ordre végétal.

Autres manifestations

Lathandre se manifeste sous la forme d'une aura rosée qui entoure ceux qu'il appuie. Ce halo peut également se former autour d'un objet pour le mettre en valeur ou, en cas de péril, pour indiquer le chemin à suivre. Tous ceux qui sont entourés par l'aura sont instantanément soignés : leurs blessures disparaissent, ainsi que les éventuelles maladies qu'ils auraient pu contracter, tandis que leur organisme est nettoyé de tout poison, corps étranger et affliction d'origine diverse (lycanthropie, débilité, folie, etc.). Dans le même temps, ils sont délivrés de toute malédiction et de l'effet de sorts ou de facultés psioniques de type *charme* ou *terreur*. Enfin, le halo peut les déplacer par télékinésie afin de les mettre à l'abri (par exemple, pour leur permettre d'échapper à un piège ou à l'ennemi).

Les fidèles qui se font environner par l'aura reçoivent également un bref message de leur dieu qui a pour but de les guider (les autres peuvent également bénéficier de ce conseil si Lathandre le souhaite). Enfin, si le halo se forme autour du corps d'un fidèle, de dernier réussit automatiquement son jet de survie à la résurrection tant que la lueur n'a pas disparu.

Lathandre indique souvent sa présence ou son contentement par le biais de rouges-gorges, paons (qu'il apprécie tout particulièrement pour la couleur de leur plumage), plumes de paon, papillons et autres fleurs d'asters.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, croisés
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LB, NB, CB, LN
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, Croi : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Croi : non

Tous les clercs, prêtres du culte et croisés de Lathandre reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Riche et très populaire, le clergé de Lathandre possède des temples opulents dans tout le Nord. Certains sont à la limite du mauvais goût à force de multiplier les audaces, même si ceux des villes gardent un caractère plus pratique. La salle principale du temple fait toujours face à l'est et n'est pas intégralement murée, de façon à ce que les fidèles puissent contempler l'aube naissante. Le grand prêtre ou la grande prêtresse reçoit souvent le titre de prieur ou d'abbesse, bien que cette appellation puisse varier d'un temple à l'autre.

Les prêtres du culte de Lathandre se donnent le nom de seigneurs de l'aube. Les clercs s'appellent quant à eux prêtres de l'aurore, titre qu'ils décernent également, sans faire de distinction, à leurs frères croisés et prêtres du culte. Ces derniers représentent environ 35 % du clergé, les autres étant clercs ou croisés. La plupart des prêtres aventuriers du Seigneur du Matin sont des prêtres du culte.

La religion lathandrienne ne reconnaît aucune autorité centrale ni aucune prépondérance de certains temples par rapport aux autres. En cas de problème de doctrine ou de politique générale, une conférence s'organise au temple qui a posé la question. Quel que soit son rang ou son niveau, chaque Lathandrien est seul responsable du temple ou de la paroisse dont il a la charge, et ce, même s'il n'a que peu de prêtres sous ses ordres.

Les novices sont appelés Éveillés et reçoivent le nom de Semeurs d'Aube suite à leur ordination. Par ordre d'importance, les titres suivants sont, sans distinction de sexe : Salueur de l'Aube, Seigneur de l'Aube (à ne pas confondre avec les prêtres du culte), Grand Seigneur de l'Aube, Maître de l'Aube, Seigneur du Levant, Grand Seigneur du Levant, Maître du Levant, Grand Maître du Levant et Seigneur du Soleil.

Dogme : La plupart des novices entendent le discours suivant : "Fais toujours de ton mieux pour aider les autres, pour leur redonner espoir et pour que l'humanité et ses alliés aient des idées neuves et connaissent une grande prospérité. Cherche à te perfectionner, mais défie-toi de l'orgueil, car il en va de ton devoir sacré d'assister toute croissance et de faciliter la renaissance et le renouveau. Sois fertile, d'esprit comme de corps. Pense toujours aux conséquences de tes actes de façon à ce que le meilleur résultat possible soit obtenu de la manière la plus simple qui soit. Partout où tu vas, plante des graines, occupe-toi de ce qui pousse déjà, entretiens l'espoir, les idées neuves et celles qui garantissent un futur doré pour tous. Et contemple l'aube chaque fois que tu le peux."

Le dogme de Lathandre met l'accent sur l'optimisme et la persévérance. Il est important de savoir rester positif, sans quoi le pessimisme ne pourra qu'avoir un impact négatif sur les événements à venir. Parmi les expressions favorites des Lathandriens, on recense : "De la mort jaillit la vie," "Il y aura toujours un autre matin" et "À l'aube, la beauté règne et la voie est toute tracée." On obéit davantage au Seigneur du Matin en aidant et en encourageant les autres qu'en adhérant aux règles et rituels de l'Église et en obéissant aux ordres des supérieurs. Cette philosophie est partagée par Lathandre et par les responsables du culte.

La mort est une récompense pour les prêtres, car elle leur permet de rejoindre Lathandre. C'est pour cette raison qu'on ne les ramène jamais à la vie, sauf lorsque l'on a besoin d'eux pour achever une tâche.

Activités quotidiennes : Les Lathandriens essayent perpétuellement de bâtir, d'encourager la renaissance des régions stériles et de dynamiser la croissance des terres cultivées. Ils luttent également contre le mal et cherchent à rendre toute sa gloire passée à la civilisation féerûnienne ou, mieux encore, à l'entraîner vers des sommets d'harmonie, de coopération, d'art et de progrès qu'elle n'a jamais connus. Pour mener leur mission à bien, ils affrontent les monstres qui menacent l'humanité, plantent de nombreuses pousses et graines, encouragent et assistent les aventuriers, voyageurs, marchands et autres pèlerins, par qui la culture se dissémine de par le monde, et enfin partent à la recherche des objets magiques, écrits et œuvres d'art perdus. Lorsqu'ils en ont l'occasion, ils étudient, restaurent et, parfois, reproduisent ou développent ces vestiges du passé.

Les temples organisent également des manifestations sportives au cours desquelles des représentants de toutes les races et de toutes les classes sociales peuvent s'affronter dans un bel esprit (les épreuves regroupent la lutte, le lancer du poids, le tir à l'arc, la course, le saut, l'équitation et d'autres sports dans lesquels les participants ne risquent pas de se blesser). Les temples de Lathandre parrainent également des concours littéraires ou artistiques. Le vainqueur de ces manifestations remporte bien souvent un prix : de l'argent, un objet d'art ou même un poème composé à sa gloire par un artiste reconnu. Remporter un tel concours confère un important statut dans certains cercles.

Les temples assistent également les aventuriers et les communautés de la région, du moment que leur aide leur est rendue. Les prêtres font tout leur possible pour inciter les individus d'alignement bon à se convertir au culte du Seigneur du Matin (si ce n'est pas déjà fait), mais ils n'insistent jamais et ne s'abaissent pas à recourir au chantage (par exemple, en refusant leur aide à ceux qui préfèrent rester sur leurs positions).

Les Lathandriens doivent faire des offrandes régulières au temple, sous formes d'idées, d'inventions, de pièces, d'objets découverts ou de nourriture. Des sacrifices plus importants (un objet magique, une forte somme, etc.) sont exigés des infidèles lorsqu'ils demandent de gros services, par exemple monter une mission de secours ou ramener un compagnon à la vie.

Festivités et cérémonies importantes : Naturellement, la plupart des cérémonies du culte se déroulent à l'aube. Les actes effectués et les contrats signés à ce

moment de la journée sont considérés comme bénis par le dieu. Les mariages le sont plus encore, ce qui explique que presque tous se déroulent au point du jour, même si cela n'est pas toujours pratique pour les invités. Les funérailles se résument à un rituel solennel, éclairé par des bougies, que l'on nomme le Retour à la Terre. Il est suivi d'une veillée qui se poursuit jusqu'à la prière matinale. La cérémonie n'est pas observée en l'honneur de ceux qui doivent être ramenés à la vie.

Le premier rite quotidien est celui de la prière matinale. Il s'effectue à l'aube et le plus souvent en extérieur (ou, du moins, en un lieu d'où le soleil levant peut être vu). La prière du crépuscule est la cérémonie suivante, par ordre d'importance. Certains temples y ajoutent également une troisième prière, chantée et optionnelle, qui a lieu à midi. D'autres prières plus spécifiques sont récitées lorsque l'on dépose une offrande à Lathandre ou lorsque l'on demande son aide ou ses conseils. Toutes ces cérémonies sont joyeuses mais dignes et mêlent souvent chants et prières. On y boit également de l'eau de source caressée par les premiers rayons du jour. Trois matins par an, le jour du solstice d'été et ceux des deux équinoxes, les prêtres entonnent le Chant de l'Aube, ensemble harmonique d'une grande complexité et d'une exceptionnelle beauté qu'ils dédient à leur seigneur.

Lieux de culte principaux : Le plus grand des temples de Lathandre (et vraisemblablement le plus opulent) est celui des Flèches du Matin, à Eauprofonde. Il est dirigé par le Très Radiant Ghentilara. La Tour du Matin de Telpir est le second temple du dieu par ordre d'importance. Dirigé par le Très Radiant Durneth Voguelonde, il est nettement plus sobre que les Flèches du Matin.

Ordres affiliés : L'Ordre de l'Aster rassemble paladins, croisés et guerriers. Ses membres protègent les temples, partent en croisade lorsque les prélats décident que c'est nécessaire et arpentent les Royaumes pour faire le bien au nom de Lathandre et inciter les gens qu'ils rencontrent à se convertir. Les temples n'ont pas de gardes permanents en raison du coût prohibitif que cela entraînerait, mais certains membres de l'Ordre de l'Aster assurent tout de même leur sécurité (leur nombre étant déterminé par la taille de chaque temple).

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres de Lathandre revêtent des robes éclatantes aux tons jaunes, rouges et roses, qu'ils appellent souvent "robes du soleil". Les responsables d'un temple sont identifiés par les rubans dorés qu'ils ajoutent à leur tenue. Un couvre-chef en forme d'astre du jour, porté sur l'arrière du crâne pour simuler un soleil levant ou une roue de paon, vient compléter l'ensemble. Dans les temples ruraux, la robe rituelle est bien souvent une simple bure, dont la couleur permet de reconnaître le rang de chacun. Novices et postulants sont ainsi vêtus de marron, les adeptes de brun-rouge, les prêtres confirmés de rouge vif et ceux de haut rang de rose. Le responsable du temple porte pour sa part une tenue blanche. Le symbole sacré de Lathandre est souvent en bois peint ou en quartz rose. Quoi qu'il en soit, on l'enchante pour qu'il émette une faible lueur rosée.

Vêtements de tous les jours : Les clercs aventuriers s'équipent souvent d'une armure, mais ils aiment tellement le rouge et le jaune que l'on retrouve ces deux couleurs dans tout leur équipement. La plupart des prêtres de Lathandre portent la cotte de mailles et, bien souvent, ils n'arborent d'autre signe de leur dieu qu'un cercle rose, soit sur leur bouclier, soit sur leur casque.

Prêtres du culte (seigneurs de l'aube)

Pré-Requis :	Sagesse 14, Charisme 12
Carac. Prim. :	Sagesse, Charisme
Alignement :	NB
Armes :	Comme les clercs
Armure :	Au choix, jusqu'à un maximum d'armure de plates plus bouclier
Sphères (maj) :	Générale, astrale, charme, climat, création, élémentaire, nécromancie (seulement la version bénéfique des sorts réversibles), pensée, soins, soleil, végétale, vigilance
Sphères (min) :	Combat, divination, garde, temps
Objets Magiques :	Comme les clercs
Comp. Requises :	Aucune
Comp. Sup. :	Deux au choix parmi la liste suivante : charpenterie, cuisine, don artistique, estimation, instrument de musique, jonglerie, maroquinerie, poterie

- Les seigneurs de l'aube repoussent les morts-vivants affectés par la lumière du jour comme s'ils avaient 4 niveaux de plus. Les morts-vivants intelligents, tels les vampires, sont conscients de cette faculté et font tout leur possible pour éviter les Lathandriens ou pour se débarrasser d'eux le plus rapidement possible.
- Ils bénéficient d'un bonus de -2 à leur test de caractéristique lorsqu'ils utilisent l'une des compétences suivantes : charpenterie, cuisine, don artistique, estimation, instrument de musique, jonglerie, maroquinerie, poterie. S'ils ajoutent d'autres unités de compétences à celles qu'ils possèdent déjà, leur bonus augmente normalement (de 1 point chaque fois).
- Ils prodiguent un bonus de +10% au jet de survie à la résurrection de toute créature qu'ils ramènent à la vie par le biais des sorts *rappel à la vie* et *résurrection* (les chances de survie ne pouvant toutefois pas excéder 99%).
- Ils peuvent lancer *lumière* (sort de prêtre, niveau 1) 3 fois/jour.
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la faculté de jeter *lueur féerique* (sort de prêtre, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent jeter *lever de soleil* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils deviennent capables de lancer *don de Lathandre* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Enfin, au 9ème niveau, ils peuvent jeter *fausse aurore* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.

Sorts de Lathandre

Premier niveau

Aura rosée (Altération, nécromancie)

Sphère :	Protection
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	2+1d4 rounds
Temps d'incantation :	4
Zone d'effet :	1 créature vivante
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort confère au sujet (qui peut être le prêtre) une faible aura de couleur rose. Tant que l'enchantement perdure, l'individu bénéficie des effets d'un *anneau d'action libre* et n'est plus affecté par les restrictions physiques et les pénalités que peut lui imposer une violente douleur (d'origine magique ou non), une forte nausée, la terreur ou un poison (les effets du venin sont juste mis en sommeil pendant la durée du sort ; ils ne sont en rien annulés, ni même amoindris).

Deuxième niveau

Caresse rosée (Altération)

Sphère :	Protection
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Objet touché
Jet de sauvegarde :	Aucun

Une fois l'incantation achevée, une aura rose vif se forme autour de la main du prêtre. Elle sert à réparer un objet et peut être utilisée à tout moment, tant que le personnage n'est pas mort, endormi ou évanoui, ou tant qu'il ne lance pas un autre sort. L'objet ne doit pas être plus gros que le corps du prêtre.

L'objet doit être touché par le personnage et ce dernier doit volontairement choisir de l'affecter. L'enchantement fonctionne également sur un être vivant. Dans ce cas, il referme les blessures pour empêcher les pertes de sang mais ne permet pas de récupérer le moindre point de vie. Il ne peut pas non plus servir à récupérer des niveaux perdus, à réparer des organes détruits ou à ressouder un membre tranché.

Alors que le sort fait effet, la lueur quitte la main du prêtre pour entourer l'objet ou le sujet. Elle brille plus fort l'espace d'un instant, puis se dissipe. Au terme du round, l'objet est de nouveau intact.

Caresse rosée sort est surtout utilisé pour réparer les armes et outils brisés. Il est incapable de rendre son enchantement à un objet magique détruit, mais la réparation effectuée est permanente et ne peut être dissipée. Une arme ressoudée de la sorte ne bénéficie d'aucun bonus mais est tout de même considérée comme une arme magique pendant 1 round par niveau du prêtre.

Troisième niveau

Lever de soleil (Altération, évocation)

Sphère :	Soleil
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	1d4+1 rounds ou spéciale
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Sphère de 1,50 m de rayon centrée sur 1 créature
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort fait apparaître une bulle lumineuse dont la clarté est égale à celle du jour. Elle se forme autour du prêtre ou de l'individu ou de l'objet de son choix (qu'il doit toucher lors de l'incantation). Toutes les créatures au contact de la sphère perdent leur infravision pendant 2d4 rounds (deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts).

Vampires et autres morts-vivants, fongus souterrains et créatures apparentées subissent 4d6 points de dégâts par round de contact avec la bulle de lumière (là aussi, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts). La première fois qu'ils touchent la sphère, ils sont affectés comme par un sort de *confusion* (seulement pour le round qui suit). Autrement dit, lors du round de

contact, ils peuvent continuer d'agir comme bon leur semble mais, au cours du round suivant, ils restent indécis et sont incapables d'attaquer qui que ce soit.

Les créatures affectées par la lumière du jour le sont également (et au même degré) par *lever de soleil*. Les morts-vivants qui se trouvent dans ce cas ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper à la destruction.

Le prêtre peut mettre le sort en suspens, auquel cas il ne s'active que lorsque l'on murmure un mot déterminé durant l'incantation. *Lever de soleil* se déclenche alors plus tard, sur simple prononciation du mot d'activation, à moins que la créature touchée n'ait été tuée ou affectée par un sort de *dissipation de la magie*. Si le prêtre se fait lui-même bénéficier de cette version retardée du sort, il peut le déclencher par la seule force de sa pensée et n'a nul besoin de mot d'activation. Le sort n'est pas affecté par les autres activités magiques du personnage, si ce n'est qu'il est impossible d'y faire appel au cours d'un round où l'on lance un sort ou quand on utilise un objet magique.

Les composantes matérielles de *lever de soleil* sont une graine d'aster et un morceau d'aventurine (ou pierre de soleil).

Quatrième niveau

Don de Lathandre (Conjuration/convocation)

Sphère : Combat
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Lors des 2 rounds qui suivent l'incantation, le sujet a droit à une attaque supplémentaire par round et bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque et aux dégâts. Il est entouré d'une aura rose-rouge tant qu'il profite du *don de Lathandre*. Ce halo est semblable à une *lueur féerique* mais ne confère pas l'avantage que les adversaires tirent normalement d'un tel sort.

Cinquième niveau

Bouclier de Lathandre (Conjuration/convocation)

Sphère : Garde
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Si le sujet du sort n'a pas conscience que l'on cherche à l'en faire bénéficier ou le refuse et se trouve en plein combat, le prêtre doit le toucher, ce qui nécessite un jet d'attaque réussi. Si le sujet n'est pas touché dans les 3 rounds suivant l'incantation, le sort est perdu.

Bouclier de Lathandre protège son bénéficiaire contre tous les dégâts d'origine physique qu'il pourrait subir au cours du round suivant celui où le sort est lancé. Les sorts et objets magiques affectent toujours normalement l'individu, mais la composante physique des attaques délivrées à l'aide d'armes magiques est, elle, contrée. Par exemple, un coup d'*épée longue +2* ne lui infligera que 2 points de dégâts (le bonus de l'arme). Une arme enchantée n'ayant pas le moindre bonus lui occasionnerait 1 point de dégâts par coup au but.

Sixième niveau

Fausse aurore (Évocation)

Sphère : Soleil
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : Sphère de 10 m de rayon
Jet de sauvegarde : Aucun

Fausse aurore fait apparaître une lueur rougeoyante, semblable à celle qui se produirait si le soleil venait de se lever dans la zone d'effet. Cette lumière est assez forte pour permettre de lire, fait disparaître les *ténèbres* magiques et persiste jusqu'au terme de la durée prévue, même si l'on tente de la dissiper ou de la noyer sous les *ténèbres*.

Tous les morts-vivants pris dans l'aire d'effet de *fausse aurore* subissent 6d4 points de dégâts (sans jet de sauvegarde). Si cela les détruit, ils tombent en poussière et il est par la suite impossible de les animer de nouveau. Ceux qui survivent sont indécis (comme s'ils avaient été frappés par un sort de *confusion*) lors du round qui suit celui où la *fausse aurore* est apparue. Ils sont alors incapables de se déplacer, d'attaquer ou d'utiliser le moindre pouvoir magique de leur propre initiative.

Toute créature dotée d'infravision perd cette faculté tant que le sort perdure et pendant 1d4 rounds supplémentaires (ou 1d4 rounds après qu'elle est sortie de la zone d'effet).

Le prêtre ne peut pas exempter certaines créatures des effets du sort. La sphère s'étend sous la surface du sol, ainsi que dans les airs.

La composante matérielle de *fausse aurore* est une ou plusieurs pierres précieuses transparentes ou de couleur jaune ou rouge, dont la valeur totale doit atteindre 1 000 po. Elles disparaissent au cours de l'incantation.

Septième niveau

Bouclier suprême de Lathandre (Conjuration/convocation)

Sphère : Garde
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Si le sujet du sort n'a pas conscience que l'on cherche de l'en faire bénéficier ou le refuse et se trouve en plein combat, le prêtre doit le toucher, ce qui nécessite un jet d'attaque réussi. S'il n'est pas touché dans les 3 rounds suivant l'incantation, le sort est perdu.

Bouclier suprême de Lathandre protège son bénéficiaire contre tous les dégâts qu'il pourrait subir au cours du round suivant celui où le sort est lancé, et ce, quelle que soit leur origine (physique, magique, ou psionique). Le sort a également pour effet de suspendre les moyens de contrôle magiques ou psioniques qui dictent ses actes au sujet (tels que *quête* et *croisade*). Il est à noter que, si le bénéficiaire se retrouve dans une situation où il subit des dégâts de manière continue (par exemple, s'il est maintenu sous l'eau ou écrasé sous un éboulis), ces dégâts ne sont pas purement et simplement annulés; il y est juste immunisé au cours du round où il est protégé, mais les subit normalement par la suite. Il est toutefois possible de mettre le round de grâce à profit pour se soigner ou échapper par magie à la situation périlleuse dans laquelle on se trouve.

Leïra (morte)

(Dame des Brumes, Mère des Illusionnistes, Gardienne des Menteurs, l'Ombre des Brumes)

Puissance mineure des Limbes, CN

Sphère d'influence : Duperie, illusion
Autres noms : Aucun
Nom du domaine : Autrefois, les Limbes/La Cour aux Illusions ; à l'heure actuelle, dérive dans le Plan Astral
Supérieur : Aucun
Alliés : Azouth, Mask (qui l'a trahie)
Ennemis : Aucun
Symbole : Triangle inversé couvert de brume
Alignement des fidèles : Au choix



Leïra, la Dame des Brumes, était la déesse de la duperie et de l'illusion, et donc la patronne des illusionnistes et des menteurs. Personne d'autre qu'eux ne voyait quel profit tirer du malentendu provoqué et de la fourberie, ce qui explique que la déesse n'avait que très peu de fidèles. Pourtant, nombre de gens lui rendaient hommage de temps en temps, lorsqu'il leur fallait prendre une décision d'importance. Personne n'a jamais su quel était son véritable aspect, et les seules représentations qui existent d'elle ont été censurées par son clergé. Dans ce cas, on la montre systématiquement sous la forme d'une masse de brume tourbillonnante (parfois vaguement humanoïde). Nulle image d'elle n'était visible au-dessus de ses autels cornus. On prétend que c'est elle qui a inventé le ruathlek, langue écrite des illusionnistes.

Malgré de nombreuses déclarations contradictoires, il est indéniable que Leïra a péri peu de temps après la Crise des Avatars. Elle a été tuée par Cyric et Mask (ce dernier ayant alors la forme de l'épée *Fléau des Dieux*). C'est Mask qui l'a trahie et, après sa mort, Cyric s'est emparé de sa sphère d'influence. Les temples dédiés à Leïra continuent de fonctionner et ses prêtres reçoivent toujours des sorts, mais ils sont accordés par Cyric, qui se fait passer pour la déesse morte. La plupart des Leirans ne sont pas conscients de cette tromperie ; quant à ceux qui savent, ils s'en moquent.

Leïra était extrêmement énigmatique. En effet, tous ses faits, tous ses dires étaient camouflés sous plusieurs couches d'illusions et de mensonges. Malgré cela, elle n'était pas malfaisante, et les rares individus qui sont parvenus à s'infiltrer chez elle, dans les Limbes, ont ainsi eu la chance de se voir emprisonnés pour leur crime, alors que les dieux maléfiques les auraient vraisemblablement pulvérisés. Elle se satisfaisait de son culte restreint et ne paraissait pas avoir d'autres ambitions. Elle restait toujours seule et n'entretenait qu'une amitié limitée avec

Mask, qui a fini par la trahir au bénéfice de Cyric. Une relation de travail très formelle la liait à Azouth, patron des jeteurs de sorts, et elle n'était guère appréciée de Tyr, pour qui justice et vérité sont indissociables.

Avatar de Leïra

(illusionniste 30, mage 22, clerc 16, voleur 10)

Personne n'a jamais connu le vrai visage de Leïra. La plupart des prélats de son culte et des textes sacrés affirment qu'elle ne prenait jamais deux fois la même apparence, mais l'image qui subsiste d'elle est celle d'une femme très grande et très mince, aux cheveux de fumée et dont la robe laissait échapper des volutes de brume. Ses yeux étaient noirs, immenses et luisants, à tel point qu'il était aisé de penser qu'ils lui permettaient de "tout voir". Il était dangereux de la mettre en colère, mais ses fourberies étaient plus dues à des caprices qu'à un désir conscient de promouvoir la cause du mal. Elle aimait séduire les mortels, à qui elle apparaissait sous les traits d'un individu qui les attirait (c'est pour cette raison qu'elle prenait souvent l'aspect d'une femme aguichante ou d'un beau héros musclé). Lorsqu'elle avait le choix, elle préférait revêtir une apparence féminine. Elle pouvait lancer des sorts de n'importe quelle sphère. Pour ce qui était des sorts de magicien, elle avait accès aux sorts suivants : magie universelle, illusion, altération, conjuration/convocation, divination et enchantement/charme. Elle préférait bien évidemment les illusions et n'utilisait jamais *vision véritable*.

CA -2 ; VD 15, vl 24 ; pv 164 ; TAC0 10 ; #AT 1
Dég 1d10
RM 70 % ; TA G (2,70 m de haut)
For 14, Dex 24, Con 21, Int 24, Sag 18, Cha 21
Sorts : M : 8/8/8/8/8/8/8/7/7*, P : 9/9/8/7/4/3/1
Sauvegarde : PPMM 4, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

* Ce qui prend en compte une illusion par niveau.

Attaques/défenses spéciales : Leïra ne combattait jamais au corps à corps, bien qu'elle ait été capable de le faire. Elle lançait toutes ses illusions comme un mage de niveau 60 et annulait automatiquement (et inconsciemment) toutes les immunités contre les illusions et autres sorts dues à une Intelligence ou une Sagesse élevée. Ce pouvoir, qui avait une zone d'effet de 120 m de rayon, affectait même les autres dieux, mais ces derniers conservait tout de même leur résistance à la magie et leurs jets de sauvegarde normaux. Elle pouvait jeter 2 sorts par round si elle n'attaquait pas physiquement, plus l'illusion de son choix (elle pouvait même continuer de lancer 1 illusion par round alors qu'elle n'en avait théoriquement plus en mémoire). Ses illusions étaient toujours parfaites, comme si elle avait étudié son sujet durant toute sa vie (ce qui était le cas).

Elle ne pouvait jamais être fourvoyée par une illusion ou un sort ayant pour effet d'abuser les sens, de remplacer une forme par une autre ou de rendre quelque chose indétectable (invisible, inaudible, etc.). Elle pouvait prendre l'aspect qu'elle voulait (grâce à *changement de forme*), aussi longtemps qu'elle le souhaitait et utiliser toutes les facultés de sa nouvelle apparence plus les siennes propres (sans être affectée par l'alignement de la créature qu'elle était devenue, par exemple). Quel que soit son aspect, elle pouvait voler à VD 24. Il lui était également possible de prendre la forme d'un nuage de brume, qui se déplaçait lui aussi à VD vl 24.

Elle était totalement immunisée contre les illusions/fantasmes, y compris ceux qui étaient produits par d'autres dieux. Elle était également immunisée contre les sorts de type *charme* et *immobilisation*. Enfin, toutes les attaques qui la prenaient pour cible s'effectuaient comme si elle portait une *cape de déplacement*.

Autres manifestations

Leïra apparaissait souvent sous forme de brume grisâtre, à laquelle elle ajoutait parfois deux yeux noirs ou la désagréable sensation d'être observé. Une musique légère, surnaturelle et issue de nulle part accompagnait le phénomène. Totalement aléatoire, elle ne suivait aucun rythme précis. Par temps de brume ou dans la fumée, la voix désincarnée de Leïra se faisait parfois entendre, et il n'était pas rare que seuls ses fidèles la perçoivent, même lorsque d'autres individus étaient présents.

Elle agissait également par le truchement de marids, dopplegangers, mimiques, feux follets, chasseurs invisibles, dragons des nuées, dragons des brumes, bêtes éclipsantes, galeb duhr, chiens esquiveurs et autres morts-vivants intelligents qui étaient illusionnistes de leur vivant. Souvent, elle inspirait ses fidèles et leur montrait son plaisir par le biais d'objets ou de manifestations étranges : des moutons parlants, des chats ou chiens de couleur impossible (roses, verts, bleus, orange ou violets), des cochons parlants ou volants, des lapins géants (parlants, eux aussi) ou des poneys invisibles que seuls pouvaient distinguer ceux qu'ils étaient censés aider, des lynx géants, des myosotis, de la pyrite, des tourmalines, des chouettes parlantes et des éblis.

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte, illusionnistes
Alignement du clergé :	CB, LN, N, CN, CM
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui, PC : oui, Illu : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : non, PC : non, Illu : non

Tous les clercs et prêtres du culte de Leïra reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Le clergé de Leïra comprend des clercs, des prêtres du culte et des illusionnistes. Il est impossible de savoir combien ils sont ni quelle est la proportion exacte de chacun de ces trois groupes par rapport à l'ensemble, car les fidèles mentent comme des arracheurs de dents dès que l'on aborde le dogme de leur religion, mais aussi leur nombre et leurs pouvoirs. Une estimation très contestable fournit toutefois les résultats suivants : clercs 20 %, prêtres du culte 45 % et illusionnistes 35 %. Les relations internes sont bonnes car, en grande partie, personne ne sait jamais ce que font les autres.

Quelle que soit leur classe, les prêtres de Leïra sont libres de choisir leur titre, ce dernier variant d'un individu à l'autre (mais aussi d'un jour à l'autre !). Les titres pompeux sont ainsi suivis d'autres qui sont extrêmement trompeurs et le grand pontife d'un jour peut ne plus être qu'un acolyte le lendemain. À l'arrivée, on obtient tout un panel d'appellation plus grandioses ou plus ridicules les unes que les autres (et vraisemblablement toutes fausses), telles que : Seigneur Suprême des Hauteurs et des Profondeurs, ou encore Très Saint Nettoyeur d'Égouts. Au sein du clergé, les prêtres du culte sont connus sous le nom de héleurs de brumes pour les différencier des clercs et des illusionnistes, mais les titres qu'ils se choisissent sont tout aussi farfelus que ceux de leurs collègues et c'est derrière eux qu'ils se retranchent lorsqu'on leur demande en public quelle est leur fonction.

Menteurs invétérés et illusionnistes (ceux qui font usage de tours de magie comme ceux qui se contentent d'effectuer des tours de passe-passe) vénèrent la Dame, à l'instar de nombreux voleurs, mais les autres individus ne lui font souvent des offrandes que pour l'apaiser. Ces rares exceptions mises à part, la plupart des gens ne font aucune confiance au culte (ce qui est un signe de prudence). Il n'y a qu'un seul moment où l'on peut être sûr qu'un prêtre de Leïra dit la vérité, c'est lorsqu'il précède sa phrase (et la fait suivre) de "Par l'Ombre des Brumes." On peut toutefois avoir l'assurance que l'on a gagné sa confiance lorsqu'il se met à raconter des mensonges totalement improbables et non les sinistres demi-vérités qui sont la spécialité de la Foi des Faux-Semblants (l'Ombre des Brumes est l'un des noms secrets de Leïra, que seuls connaissent ses fidèles).

Les vrais Leirans se moquent bien que leur déesse soit morte, car cet état pourrait bien n'être qu'une illusion (à moins que Leïra n'ait elle-même été une hallucination, ou encore ce Cyric qui est censé l'avoir remplacée). Les déclarations officielles du clergé assurent que tout va pour le mieux et que la déesse est plus puissante que jamais depuis la fin du Temps des Troubles. Mais, comme la plupart des déclarations de l'Église sont des mensonges, la majorité des habitants des Royaumes sont persuadés que Leïra est bel et bien morte, même si une grande partie de ses fidèles (principalement ceux qui sont d'alignement bon ou neutre) refusent d'en entendre parler. Il est certain qu'elle n'a pas été aperçue sous forme d'avatar depuis la Guerre des Dieux, mais aucun de ses prêtres ne pourrait affirmer avec certitude qu'elle s'était déjà manifestée de la sorte auparavant, car ce qui s'est présenté aux mortels en se faisant passer pour un avatar de Leïra était chaque fois différent. En tout cas, les prêtres continuent bien de recevoir les sorts auxquels ils sont habitués.

Il n'existe que peu de temples dédiés à Leïra. Presque tous sont petits, partiellement ouverts et d'inspiration classique, c'est-à-dire dotés de colonnes, d'une grande galerie couverte et d'un saint des saints assez large. C'est là que se tiennent les services religieux, devant un autel dont les coins s'ornent de cornes (ou d'imitations métalliques) dressées vers le ciel. Aucune représentation ni statue de Leïra ne sont visibles nulle part. Le temple est constamment rempli d'une fine brume blanche jusqu'à hauteur d'épaule, mais ces nuées peuvent s'élever et obscurcir le champ de vision de quiconque se trouve à l'intérieur, pour peu que le grand prêtre ou la grande prêtresse de l'édifice le souhaite.

Dogme : Les Leirans croient que la Dame peut se trouver en tout ce qui est trompeur. On leur enseigne comment faire douter les gens qu'ils rencontrent afin que le monde retrouve le Saint Mystère. Ils doivent donner d'un côté et prendre de l'autre, semer l'espoir comme le désespoir. Ils ne doivent jamais dire la vérité quand ils peuvent l'éviter, ni recourir à une demi-vérité quand un mensonge s'avère plus utile. Ils ne doivent être francs qu'avec les autres fidèles (si possible).

Les brumes chuchotantes de la déesse enseignent les choses suivantes au novice : "La Dame n'est jamais là où tu le penses. La vérité ne sert à rien et il est plus inutile encore de la dire. Ne te retranche jamais derrière elle lorsque tu peux mentir. Chéris les illusions et propage les rumeurs, car ce sont les exagérations et les légendes qui rendent les gens heureux et la vie excitante. Le simple fait de cacher quelque chose augmente encore sa valeur."

Activités quotidiennes : Les prêtres de Leïra propagent les rumeurs (et, pour ceux qui le peuvent, créent des illusions) en échange d'espèces sonnantes et trébuchantes. Ils ont pour mission de faire douter les gens en encourageant les

fausses croyances (puis en les révélant au grand jour), en multipliant les mystifications, et ainsi de suite. Ce sont les maîtres du déguisement ; ils louent des costumes et (pour un prix très élevé) maquillent qui le désire (le plus souvent, les gens qui ont des ennuis). Ils prennent également part aux canulars organisés par les autres en jouant le rôle d'acteurs à louer (ils se font alors passer pour un époux, une épouse, un collecteur d'impôts, un brigand, un amoureux, un garde du corps, un voleur ou même un prêtre d'une foi rivale pour aider des individus peu scrupuleux à berner les autres). Lorsqu'ils ne jouent pas de mauvais tours, ils travaillent leurs diverses personnalités et alter ego ou passent leur temps à se divertir et à s'enrichir (même si l'Église leur enseigne que ceux qu'ils volent doivent ensuite être aidés par Leïra afin de trouver une certaine compensation à leur perte).

Festivités et cérémonies religieuses : Les Leirans s'allongent face contre terre pour prier leur déesse, et ce chaque matin et toutes les nuits où la lune brille dans le ciel. Chaque fois que le brouillard se lève, ils se laissent environner et chantent les louanges de leur Dame, dont on dit qu'elle leur répond parfois par quelques murmures. Lorsqu'ils sont assignés à un temple, ils organisent également des cérémonies quotidiennes autour de l'autel, ce, pour que les fidèles puissent prier et que les gens qui souhaitent apaiser la déesse puissent lui faire des offrandes. Les prières sont récitées à genoux, tandis que les chants sont entonnés debout, face à l'autel cornu.

Les plus saintes cérémonies de Leïra sont le Tomber du Masque et l'Invocation. La première est un rite de purification auquel se plient les novices au moment de leur ordination, mais aussi les prêtres qui voient leur rang s'élever et ceux qui doivent faire pénitence pour avoir trahi leur déesse (par exemple, ceux qui ont un peu trop tendance à dire la vérité). Le suppliant, qui a laissé tomber son masque (d'où le nom du rituel) doit remonter l'assemblée des prêtres, qui tiennent de nombreuses bougies au milieu de miroirs et de plans d'eau pure. L'Invocation a lieu lorsque l'on appelle directement la Dame pour lui demander conseil. Au cours de cette cérémonie, les prêtres prient en agitant des encensoirs fumant, de telle sorte qu'Elle puisse apparaître au cœur de la brume ainsi formée.

Les Leirans se réunissent six fois l'an pour participer à un Conclave. Ces assemblées se déroulent toujours en un lieu différent, et même leur date varie légèrement d'une année sur l'autre. Les fidèles sont vite informés, mais les autres ne savent jamais ni où ni quand elles se tiennent. On pense généralement qu'un texte sacré impose de dire la vérité lors de ces réunions, que les prêtres mettent à profit pour s'échanger des renseignements et finaliser les transferts de personnel d'un temple à l'autre. Les prélats en profitent également pour voter les missions que le culte doit entreprendre.

Lieux de culte principaux : Le temple le plus influent de l'Église de Leïra (qui est, par nature, totalement chaotique et désorganisée et qui n'accorde aucune importance aux rangs) est la Citadelle des Brumes de Presper, administrée par le Maître des Illusions Braveduldin Alarkyn. Cet édifice, connu pour ses Colonnes de Fumée (que les Leirans appellent les “Colonnettes”), peut s'enorgueillir de posséder la plus importante collection d'objets magiques de tout Féerûne (ils sont tous cachés et protégés de manière très ingénieuse, bien entendu). Les prêtres du temple s'en servent de manière subtile pour manipuler les événements politiques locaux et pour organiser des expéditions de recherche qui leur permettront d'agrandir encore leur collection. Ils confectionnent également des masques et des vêtements qu'ils vendent aux autres Leirans et l'on prétend que Braveduldin, illusionniste gnome vieillissant et bougon, aurait appris à fabriquer tabards et masques enchantés capables de lancer de puissants sorts de combat par la Mère des Illusionnistes en personne. S'il faut en croire les rumeurs, la religion d'État du légendaire Nimbral serait celle de la Dame des Brumes.

Ordres affiliés : Le clergé de Leïra ne possède aucun ordre militaire, bien qu'il se targue parfois d'en avoir plusieurs (dont le nom est tout aussi ronflant qu'à l'habitude). Les mensonges proférés par les prêtres sont si nombreux que personne ne peut savoir avec qui l'Église est alliée, de même qu'il est impossible de déterminer si certains de ses membres honoraires existent vraiment ou si tous sont fictifs.

Vêtements sacerdotaux : Tous les membres du clergé de Leïra portent une longue robe pourvue d'une capuche. De couleur ocre ou brun-roux, elle s'achève par une frange, est rayée de vert et ceinte à la taille par une bande de même tissu. Elle se porte avec des gants et un masque en verre argenté. Ce masque couvre intégralement le visage et dépasse même sous le menton pour que son porteur puisse respirer, mais ce dernier ne peut voir à travers qu'indistinctement. Il reflète les regards et, même si son porteur n'est pas immunisé contre ce type d'attaque, il bénéficie d'un bonus de +3 au jet de sauvegarde. Les vampires, qui haïssent les miroirs, assaillent les prêtres de Leïra à la moindre occasion.

Les masques argentés des Leirans sont légèrement teintés. On en porte un rouge le matin, un bleu en cours d'après-midi et un gris à la nuit tombée. Pour les plus saintes cérémonies, on revêt exceptionnellement un masque dont le vert s'harmonise parfaitement avec les rayures de la robe.

Tous les prêtres apprennent comment confectionner ces masques (il s'agit d'un art extrêmement difficile, qui requiert patience et dextérité) et chacun en possède souvent plusieurs jeux, cachés dans des malles de voyage bien rembourrées. Les prêtres fortunés demandent souvent à un magicien de lancer *verre d'acier* sur leurs masques afin de ne plus avoir à craindre qu'ils se brisent.

S'ils se retrouvent dépourvus de masque, les Leirans cachent leurs traits sous une cagoule de gaze. Ils en ont toujours un minimum de deux sur eux : l'une d'entre elles est cousue dans leur capuche, l'autre dans une poche intérieure. Même si le fait de se déplacer le visage à découvert n'est pas en soi un péché, les prêtres de Leïra n'aiment pas du tout montrer leurs traits en public alors que leur tenue annonce clairement quelle est leur profession. Nombre de prêtres se baignent ou passent la soirée en galante compagnie sans jamais ôter leur masque, même s'ils ne portent plus que cela.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils voyagent, les Leirans prennent parfois une autre identité, auquel cas ils s'habillent en conséquence. La plupart du temps, ils conservent toutefois leur robe de cérémonie et leur masque argenté. Dans ce cas, ils y ajoutent une cape de couleur brun-roux, attachée au cou par un fermoir serti de gemmes. Ce vêtement est en fait une *cape de déplacement* et les “pierres précieuses” de petits bouts de verre peint qui coulissent pour révéler une petite cache dans laquelle on glisse généralement une vraie gemme, un anneau ou une fiole de gaz endormant. Ce gaz est l'une des armes favorites du clergé. Si l'on débouche la fiole, un nuage de 6 m de côté se forme au bout de 5 rounds, mais il est également possible d'enduire un tissu que l'on pressera ensuite contre le nez et la bouche de sa victime. Quoi qu'il en soit, quiconque respire cette substance doit, chaque round, réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas s'endormir (comme des suites d'un sort de *sommeil*). Quelle que soit la forme sous laquelle on l'utilise, le gaz se dissipe au bout de 10 rounds.

Prêtres du culte (héleurs de brume)

PRÉ-REQUIS :	Dextérité 11, Intelligence 12, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Intelligence, Sagesse
ALIGNEMENT :	CN, CM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix, mais le port de l'armure interdit de lancer des sorts ou d'utiliser ses facultés magiques
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, climat, conjuration, création, divination, protection, soins, temps
SPHÈRES (MIN) :	Chaos, combat, élémentaire, garde, nécromancie
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, plus tous les objets liés aux illusions et à la duperie qui sont d'ordinaire réservés aux magiciens (ce qui inclut les parchemins de l'école d'illusion)
COMP. REQUISES :	Déguisement
COMP. SUP. :	Langues modernes (une au choix), lecture/écriture (ruathlek), ventriloquie

- Les gnomes peuvent être héleurs de brume, même si une telle profession est vue d'un très mauvais œil au sein de leur société.
- À partir du 2ème niveau, les héleurs de brume deviennent capables de lancer des sorts de magicien (de l'école d'illusion) en plus de ceux de prêtre. Ils le font comme s'ils étaient des mages de niveau deux fois moindre (en arrondissant à l'entier inférieur). Par exemple, un héleur de brume de niveau 3 jette ses sorts comme un magicien de niveau 1 et n'a pas accès aux sorts de niveau 2 ou plus.

  Ils obtiennent également leurs sorts d'illusion par la prière (plutôt que d'avoir à les mémoriser) et ces enchantements viennent obligatoirement en remplacement de sorts de prêtre de même niveau. C'est pour cette raison qu'ils n'ont jamais accès aux sorts de niveau 8 ou 9.
- Ils peuvent lire certains parchemins de magicien sans devoir faire appel à *lecture de la magie*. Cette faculté ne leur permet toutefois d'utiliser que les sorts qui sont purement des illusions. Tout enchantement reposant sur plusieurs types de magie (par exemple, illusion et altération) reste incompréhensible pour les héleurs de brume. Lorsqu'un parchemin comprend des sorts de plusieurs écoles, ils peuvent lire ceux d'illusion, mais pas les autres.
- Ils bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les illusions.
- Au 3ème niveau ; ils peuvent lancer *mensonge impénétrable* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Toujours au 3ème niveau, ils ont la possibilité de jeter *force fantasmatique* ou *rumeur illusoire* (sorts de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils acquièrent la capacité de lancer *détection faussée* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour. Par la suite, ils gagnent 1 nouvelle utilisation quotidienne de ce sort tous les 5 niveaux au-delà du 5ème.
- Au 7ème niveau, ils peuvent jeter *magie d'ombre* (sort de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *incrédulité* (sort de prêtre, niveau 6) et *magie de la demi-ombre* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- Au 13ème niveau, ils ont la possibilité d'utiliser *double illusoire* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- Enfin, au 20ème niveau, ils peuvent créer une *illusion permanente* (sort de magicien, niveau 6) 3 fois/décade.

- Un sort est catégoriquement interdit aux clercs de Leïra et aux héleurs de brume : *vision véritable*. Ils n'ont pas non plus le droit d'utiliser les objets magiques faisant appel à ce pouvoir. Tout prêtre de la Dame des Brumes tentant de faire appel à ce sort sombre irrémédiablement dans la démence et ne peut être guéri que par un dieu. Par contre, il est tout à fait permis de lancer *vision fausse*.

Sorts de Leïra

Deuxième niveau

Mensonge impénétrable (Abjuration)

Sphère : Divination
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 12 heures
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Pendant toute la durée du sort, les mensonges proférés par le prêtre (ou la créature touchée lors de l'incantation) restent totalement indécelables, même par le biais du sort *détection des mensonges*, d'un pouvoir similaire ou de la faculté propre aux prêtres du culte de Tyr. Cet enchantement protège également contre *ESP* et les sorts ou facultés psioniques permettant de déterminer ce que pense le sujet. Dans ce cas, les véritables pensées du personnage sont cachées derrière deux ou trois écrans qu'il détermine au cours de l'incantation (par exemple, l'endroit où se trouve un proche ruisseau dont il se souvient à peine, la date à laquelle les pommes du verger seront bonnes à manger, ou encore le nom d'un marchand rencontré bien des années plus tôt et croisé par hasard dans la rue quelques jours auparavant).

Quatrième niveau

Monstre illusoire (Illusion/fantasme, nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort modifie l'air qui entoure le prêtre pour lui permettre de prendre l'aspect de n'importe quelle créature native de Féerûne. Il ne peut recréer la forme d'une entité vivant sur plusieurs plans à la fois ou ayant un lien trop fort avec un plan autre que le Primaire (comme c'est le cas pour les morts-vivants). Le personnage doit avoir vu la créature choisie alors qu'elle était encore vivante (et éveillée), et il ne peut en aucun cas s'agir d'un monstre ou d'un individu unique (comme la tarrasque ou le monarque du royaume voisin). La forme doit également être assez grande pour englober totalement le prêtre.

Le personnage contrôle son illusion de l'intérieur et peut faire appel à toutes les facultés de la créature reproduite, à l'exception du vol (si tant est que l'original en soit capable). Les attaques du monstre illusoire ne délivrent que la moitié des dégâts normaux, mais l'illusion a pour avantage de protéger le prêtre, avec pour résultat que ce dernier n'encaisse, lui aussi, que la moitié des dégâts qu'il devrait normalement subir. Il peut mettre un terme au sort lorsqu'il le désire.

Cinquième niveau

Triple façade (Illusion/fantasme, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, protection
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort transporte le prêtre et son équipement dans un espace extradimensionnel, tout en créant trois doubles du personnage à l'endroit où il se trouvait. Ces illusions solides sont totalement dénuées d'intellect et ne peuvent lancer le moindre sort (ni utiliser le moindre objet magique). Pour le reste, elles ressemblent à s'y méprendre au prêtre, qui peut les contrôler à sa guise. Elles parlent, transportent des objets et peuvent même lancer des projectiles en utilisant le TAC0 du personnage, utilisant pour ce faire la reproduction (non magique) de tout l'équipement qu'il avait sur lui au moment de l'incantation. Elles agissent indépendamment et peuvent s'éloigner les unes des autres (sans limite de distance) sans que cela affecte l'efficacité du sort. *Triple façade* est souvent utilisé par ceux qui désirent être présents à une réunion dangereuse sans prendre le moindre risque.

Le prêtre doit être en contact avec l'une des images au début du round et rester avec elle jusqu'au terme du round. Pendant ce temps, les deux illusions restantes obéissent aux instructions reçues lors du round précédent. Au terme du round, le personnage peut changer d'image (sans qu'il soit possible de s'en rendre compte de l'extérieur) et donner des ordres aux deux autres. Un tel transfert n'est nullement obligatoire et le prêtre voit et entend à tout moment par les yeux et les oreilles de ses trois doubles (par contre, ils ne lui communiquent aucun sens du goût, de l'odorat ou du toucher).

Si une image est détruite alors que le personnage ne l'occupe pas, ce dernier n'est en rien affecté et le sort continue de fonctionner, mais avec deux doubles au lieu de trois. Par contre, si c'est l'image à laquelle le prêtre est lié qui se fait détruire, le sort cesse aussitôt et le personnage perd 1 point de vie par niveau.

Au terme de l'incantation, le prêtre doit effectuer un jet de résistance aux traumatismes. En cas d'échec, il s'évanouit et le sort est gâché. Si l'enchantement s'achève normalement, le personnage revient à l'endroit où se trouvait l'une des images restantes (au choix).

Les composantes matérielles de *triple façade* sont trois petits pois.

Lliira

(Notre Dame de la Joie, Semeuse de Bonheur, Déesse de la Joie, Maîtresse des Festivités)

Puissance mineure d'Arborée, CB

SPHÈRE D'INFLUENCE : Joie, bonheur, danse, festivals, fêtes joyeuses, contentement, détente, hospitalité, liberté (plus : commerce, argent, richesses, gardées pour Waukyne)
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Olympe/Eauvive
SUPÉRIEUR : Sunie
ALLIÉS : Déneïr, Lathandre, Milil, Oghma, Séluné, Sharess, Sunie, Waukyne (portée disparue)
ENNEMIS : Baine (mort), Bhaal (mort), Loviatar, Talona
SYMBOLE : Trois étoiles à six branches disposées en triangle et dont les pointes se touchent ; celle du haut est orange, celle de gauche, jaune et celle de droite, rouge
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Au choix, mais les fidèles d'alignement mauvais sont rares

Lliira est toujours changeante et d'une vitalité stupéfiante. Elle incarne le bonheur, la liberté et la danse. Ce n'est pas une déesse ambitieuse et elle n'aime pas se faire passer pour ce qu'elle n'est pas, aussi n'apprécie-t-elle guère le rôle qui lui échoit depuis la disparition de Waukyne.

Cela fait désormais plus de dix ans que Waukyne a disparu des Royaumes et son clergé a publiquement annoncé qu'elle était morte ou qu'elle avait été détruite. Lors du Temps des Troubles, Lliira avait promis à Waukyne qu'elle garderait sa sphère d'influence et sa puissance divine (voir la description de Waukyne, page 176) mais, depuis, elle n'a plus entendu parler de son amie. En 1365 CV, elle s'est sentie obligée de prendre le contrôle du culte de Waukyne, alors en pleine implosion, pour préserver ce qui pouvait encore l'être. Elle a dépêché un prophète aux portes de chaque temple pour parler aux Waukyniens. L'envoyé devait expliquer que personne ne savait ce qu'il était advenu de l'Amie des Marchands car elle ne se trouvait plus dans les Royaumes ni dans son plan natal (et tout montrait que la situation risquait de ne pas évoluer dans un avenir proche), mais que Lliira était prête à assumer la sphère d'influence de son amie jusqu'à son retour (et certainement pas de manière définitive). Mais les Waukyniens, qui étaient déjà paniqués pour ne plus avoir reçu le moindre sort pendant des années, ont perçu dans cette annonce la terrible nouvelle qu'ils s'attendaient à entendre depuis si longtemps. Aussitôt, ils ont officiellement déclaré que leur déesse était morte.

Lliira se sent mal à l'aise dans son rôle de berger du troupeau de Waukyne. Même si elle se considère toujours comme une régente, le pouvoir sans cesse croissant que lui fournissent les Waukyniens est une tentation permanente et elle a de plus en plus de mal à se retenir d'absorber pleinement la sphère d'influence de Waukyne. Pour le moment, elle parvient tout de même à résister, par respect pour son amie et en souvenir de la promesse qu'elle lui a faite.

Lliira se trouve officiellement sous les ordres de Sunie (qui, il y a peu encore, était également servie par Séluné), mais elle est bien plus proche de Milil, avec qui elle s'entend particulièrement bien. En raison de cette bonne relation qui unit les deux puissances, les érudits se trompent parfois quant à l'allégeance de Lliira : même si elle est alliée avec Déneïr, Milil et Oghma, ce dernier n'est nullement son supérieur. Une légende sournoise a commencé à circuler après le

Temps des Troubles, expliquant que Lliira avait tué Leïra parce que cette dernière avait un nom qui ressemblait par trop au sien. Il s'agit là d'un mensonge éhonté.

Avatar de Lliira (mystique 28, mage 26, chanteur de sorts 24, clerc 19, barde 18)

Lliira se manifeste d'abord sous la forme de volutes de fumée et de vives lumières tourbillonnantes. Au bout de quelques instants, ce phénomène laisse apparaître une jeune danseuse sensuelle et rieuse, aux yeux du bleu le plus pur et aux longs cheveux d'or (sa chevelure offre parfois au regard quelques mèches argentées ou pastel : bleues, roses, vertes ou mauves). Haute de 2,70 m, elle danse dans les airs, sans la moindre pudeur, par simple plaisir du mouvement. Elle porte un body moulant sous plusieurs robes de gaze qui tourbillonnent gracieusement autour d'elle et des étincelles apparaissent constamment sur son passage.

Lliira ne supporte pas la violence ou les mauvais sentiments, et une épée tirée de son fourreau suffit pour la chasser (à moins que ce geste ne soit pas agressif mais lié à un cérémonial). En temps normal, elle s'en va à la moindre éruption de violence. Elle peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais refuse de faire du mal aux autres sauf si on ne lui laisse pas la moindre alternative. Par contre, elle ne considère pas que le fait de transporter quelqu'un ailleurs ou de lui donner une autre forme (au moins de manière temporaire) lui fasse du mal.

CA -3 ; VD 15, vl 15 ; pv 174 ; TAC0 2 ; #AT 1
Dég 1d10+7 (+7 grâce à sa Force)
RM 65 % ; TA G (2,70 m de haut)
For 19, Dex 24, Con 22, Int 21, Sag 17, Cha 22
Sorts : M : 6/6/6/6/6/5/5/5/5, P : 11/11/10/9/9/9/6
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Lliira peut lancer des sorts sans cesser de tourbillonner (jusqu'à 2 par round si elle ne délivre pas la moindre attaque physique) et laisser derrière elle un troisième effet magique. Ce sort prend effet dès que la ou les créatures de son choix pénètrent dans la traînée d'étincelles qu'elle sème derrière elle. Elle peut se montrer extrêmement précise (race, nationalité, classe, profession, sexe, âge, etc.) quant à l'identité des créatures qu'elle souhaite affecter ou non. Les entités exclues de l'effet ne risquent rien, même si elles touchent d'autres qui, elles, ont été choisies par la déesse. Une fois que les étincelles ont disparu, les enchantements semés de la sorte peuvent encore se déclencher pendant 1 tour si les créatures cibles se rendent au mauvais endroit.

Notre Dame de la Joie ne peut semer de tels sorts qu'aux endroits où elle passe et chaque enchantement ne prend effet qu'une seule et unique fois. Chaque fois qu'un sort semé se déclenche, Lliira est obligée de changer de forme pendant 1 round (c'est toutefois elle qui détermine son nouvel aspect et elle a une nette préférence pour les lamias et autres dragons). Elle peut utiliser ses pouvoirs propres, mais aussi tous ceux de la forme qu'elle prend, et ce, aussi longtemps qu'elle le désire (son intelligence et son alignement restent inchangés, quels que soient ceux de la créature dont elle prend l'aspect). Elle reprend généralement ses traits de danseuse aussi rapidement que possible. C'est cette faculté de changer de forme qui lui a valu le surnom de Déesse Changeante que l'on retrouve dans certains textes sacrés. Elle trouble également beaucoup ceux qui ne la connaissent pas bien (qui la confondent souvent avec Leïra).

Elle détruit tous les morts-vivants d'un simple contact. Son pas et la traînée d'étincelles qu'elle génère en dansant font l'effet du sort *liberté* (la forme inversée d'*emprisonnement*). Elle peut transformer le liquide de son choix en autre liquide (non magique), pour peu qu'il soit contenu dans un récipient (une fontaine fait l'affaire, mais pas un lac, un étang ou un océan). Là encore, il lui suffit de toucher le récipient. Elle utilise généralement ce pouvoir pour transformer la bière éventée en bon vin, mais elle peut également changer le vin en eau savonneuse ou en lait caillé si elle a envie de faire une blague ou se venger de quelqu'un qui lui a manqué de respect.

Lliira est immunisée contre tous les sorts et pouvoirs magiques de type *terreur*, ainsi que contre ceux qui pourraient manipuler ses émotions ou restreindre ses facultés de déplacement (comme *immobilisation*). Tous les sorts d'enchantement qu'elle lance voient leur effet doublé et s'accompagnent, le cas échéant, d'une pénalité de -2 au jet de sauvegarde.

Autres manifestations

Lliira prend parfois la forme d'un feu follet suivi d'une traînée d'étincelles et pouvant émettre des lumières dansantes là où il le souhaite (ce qui lui permet d'indiquer certaines choses, de faire des signaux, de tracer des mots ou des symboles, et ainsi de suite). Cette manifestation a tous les pouvoirs d'un feu follet normal. Elle parle avec la voix de Lliira et peut lancer les mêmes sorts que l'avatar de la déesse. Lui aussi danse, en modifiant l'intensité de la lumière qu'il diffuse, et il est toujours accompagné d'un son de gorge rythmé (la déesse qui fredonne).

Si elle ne compte pas agir de manière active, Lliira peut également apparaître sous la forme d'une lueur qui entoure soudain l'objet ou l'individu de son choix. Ce phénomène est de courte durée et, souvent, accompagné d'un rire joyeux ou d'un fredonnement enjoué. La lumière peut transmettre des messages par télépathie, mais aussi un sort de prêtre par round à ceux qu'elle englobe. Les sorts accordés de cette manière sont, soit lancés directement sur le sujet (qui en profite alors immédiatement), soit gravés dans son esprit (ce qui lui permet de les utiliser plus tard, sans la moindre composante matérielle, mais une fois seulement). Il est possible de recevoir ces enchantements sans être soi-même jeteur de sorts ; dans ce cas, le moment venu, le personnage lance le sort comme un mage ou prêtre de même niveau. C'est la déesse qui détermine qui reçoit ses sorts et ses messages (ils ne sont pas automatiquement transmis à tous ceux qui entrent dans la zone d'effet de la lumière).

Llira agit également par l'intermédiaire d'aasimars, einheriars (qui étaient autrefois des danseurs, des plaisantins ou des fêtards invétérés), et autres devas movanistes. Mais, la plupart du temps, quand elle souhaite inspirer ses fidèles ou leur montrer qu'elle est contente d'eux, elle transforme un breuvage médiocre en bon vin ou en liqueur, à moins qu'elle ne leur envoie des papillons multicolores, des rouges-gorges, des moineaux, des oiseaux bleus, des arcs-en-ciel, des chatons ou des chiots, des chevaux pie, des chèvres blanches ou dorées, des pâquerettes, des violettes, des gueules-de-loup, pensées et autres fleurs sauvages, ou encore de nombreuses pierres précieuses : opales, agates de toutes sortes, quartz rosé, opales de feu et diamants, entre autres.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, mystiques, chanteurs de sorts
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	NB, CB, CN
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, Myst : non, Chant : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Myst : non, Chant : non

Tous les clercs, prêtres du culte et mystiques de Lliira reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Lliira attire les danseurs et les hédonistes. Elle reçoit également des offrandes de ceux qui recherchent sa bénédiction pour une fête ou un rassemblement quelconque. Les Lliirans (terme qui regroupe prêtres et fidèles) ont une réputation méritée de fêtards impénitents, et plus d'un groupe d'aventuriers a eu la désagréable surprise de trouver la caisse vide après l'avoir laissée à la charge du prêtre de Lliira.

Prêtres du culte et clercs étaient appelés Semeurs de Joie jusqu'en 1365 CV, mais les membres du clergé avaient eux aussi du mal à s'y retrouver. Depuis, les prêtres du culte sont devenus les danseurs de joie (forme raccourcie, mais incorrecte, de "ceux qui dansent la joie") afin de les différencier des clercs, mystiques et autres chanteurs de sorts de la foi, et tous les membres du clergé peuvent porter le nom de semeurs de joie (sans majuscules). Les prêtres de Lliira sont des gens gais qui adorent raconter des blagues (mais pas jouer des mauvais tours). Ils passent leur temps à s'imiter les uns les autres et à se tourner en ridicule, à essayer de faire rire les gens qui les entourent et à dépenser leur argent à tort et à travers pour faire le bonheur de leurs proches (en leur faisant des cadeaux et en organisant banquet sur banquet). Il n'est pas rare que les Lliirans offrent 2 000 po (voire plus) à un aubergiste en lui demandant d'ouvrir son établissement en grand pour la soirée et de servir gratuitement tous ceux qui se présentent. Les prêtres instaurent également un service d'ordre (les "joyeux videurs") et accrochent des filets au plafond de manière à couvrir tous les points stratégiques. Actionnés par des cordes et des poulies, ces dispositifs permettent de calmer les fauteurs de troubles.

Il n'existe aucune hiérarchie au sein du clergé. Les relations sont excellentes entre clercs, prêtres du culte, mystiques et chanteurs de sorts. Ceux qui sont envoyés d'un temple à un autre sont universellement respectés (de même que ceux qui se choisissent une vie d'aventurier), mais aucune communauté de Lliira n'est soumise à une autre. La visite d'un prêtre aventurier est toujours prétexte à faire la fête (de même qu'une journée ensoleillée, un ciel couvert, un autre parsemé de nuages laissant passer quelques éclaircies, etc.). Si tout le clergé reconnaît l'autorité de la Mère de l'Allégresse, c'est uniquement parce que ses décisions restent toujours d'ordre général et que ses coffres semblent véritablement sans fond.

Depuis le Temps des Troubles, l'Église a absorbé une grande partie des anciens fidèles de Waukyne, et plus particulièrement les marchands qui aiment faire la fête (en d'autres termes, ceux qui ont le sens de l'humour et qui ne sont pas assez cupides pour refuser de s'amuser ou de cesser de s'occuper un tant soit peu de leurs affaires). La plupart des temples de Waukyne ont été dédiés à Lliira. Ces nouveaux fidèles font que le clergé est devenu légèrement plus responsable et plus mercantile, tout en mettant de plus en plus l'accent sur la liberté individuelle. Quelques Waukyniens s'accrochent encore à leur anciens titres et vêtements, mais même ces "compteurs de pièce d'arrière-garde" sont peu à peu absorbés par l'entité malléable qu'est l'Église de Lliira. La plupart des anciens Waukyniens sont devenus des semeurs de joie convaincus, et ceux qui ne se sont



Les déesses de la beauté, du bonheur et du désir : Hanali Celanil, Sunie, Lliira et Sharess

pas pleinement convertis acceptent Lliira en tant que régente de Waukyne. Bien souvent, ils font leurs les contraintes de leur nouveau culte (ou plutôt, son absence de contraintes) et se considèrent comme la voix de la sagesse, c'est-à-dire les élus qui permettront à l'Église de Lliira de faire connaître le bonheur à tous. La plupart des semeurs de joie trouvent que ces grippe-sous de Waukyniens sont désespérément coincés, tout en reconnaissant qu'ils commencent peu à peu à se laisser aller.

Les Lliirans n'utilisent que très peu de titres. Ils s'adressent les uns aux autres sous les termes de "Frère" ou "Sœur". Les prêtres sont "les Élus", les novices et autres fidèles "les Mis à l'Épreuve" et le reste du monde "les Aveugles". Chaque temple est dirigé par un Maître des Festivités (titre qui s'applique même si la responsable est une femme), qui a sous ses ordres un Grand Prieur, un Chantre du Savoir, un Sénéchal et un Quartier-Maître. Lliira est la seule et unique Maîtresse des Festivités. Par décret divin, nulle mortelle ne peut plus porter ce titre (qui était extrêmement populaire, autrefois).

Les temples n'obéissent à aucun style particulier mais, la plupart du temps, ils s'organisent autour d'une immense salle de bal ou de réunion menant à de nombreux bars, salons, salles de conférence ou dortoirs (pour ceux qui ont un peu trop bu). Les étages supérieurs accueillent bien souvent les prêtres, dont les quartiers sont très confortables. Les temples de Lliira sont opulents. On y trouve des chandeliers de cristal, des sols en parquet ou en mosaïque, des tentures en velours, de nombreux miroirs dorés et des bars en chêne très bien achalandés. Le symbole de la déesse est généralement visible à l'entrée de l'édifice. Au choix, ce symbole peut être celui qui est décrit plus haut, celui que l'on retrouve dans certains textes anciens (et qui montrent les trois étoiles en diagonale, l'orange étant en haut à gauche, la jaune au centre et la rouge en bas à droite), ou encore celui que l'on utilise plus fréquemment sur les autels ou, sous forme d'illusion, sur les portes du temple (une grosse bûche léchée par les flammes, accompagnée d'une odeur de cannelle ou de viande rôtie).

Dogme : Les disciples de Lliira croient que chacun doit exploiter son plein potentiel et qu'il convient de célébrer l'existence dans toute sa diversité. Bien souvent, cela provoque en eux des accès d'hédonisme à faire rougir un Sunite (du moins, l'espace d'un instant). Ils pensent qu'ils ont pour devoir de dispenser joie et bonheur autour d'eux, et ne permettent à personne de rester triste tant qu'il est possible de les faire rire et de les réconforter. Ils font leur possible pour faire disparaître les soucis de tous les gens qu'ils croisent, et pas seulement des autres Lliirans.

Les novices entendent le discours suivant, qui leur est tenu par une manifestation de la déesse : "Prends plaisir à vivre et trouve matière à gaieté en toute chose. Fête et honore les morts, mais en te rappelant d'eux avec joie, pas en les pleurant. Les serviteurs de Lliira trouvent le bonheur en le communiquant aux autres. Ne cache jamais tes sentiments, mais exprime-les par la danse s'il n'est pas prudent de les révéler à voix haute. Organise des festivités afin de réunir ceux qui sont seuls, perdus ou repoussés, les exilés, les hors-la-loi et même tes ennemis, car les fêtes sont ouvertes à tous. Laisse les gens suivre la voix de leur cœur et respecte leurs choix. Apprends ce qu'ils trouvent drôle et ce qui rend leur cœur léger, ce qui te permettra de mieux te connaître et, par là même, de mieux servir Lliira et tous les êtres doués d'intelligence."

Activités quotidiennes : Les prêtres de Lliira sont, de loin, les hommes d'Église les plus divertissants de Féerûne. Leur vocation consiste à faire en sorte que tout le monde s'amuse. Il en résulte que leurs fêtes sont à nulle autre pareilles et ils ont un véritable don pour comprendre l'état d'esprit des autres et se comporter en conséquence (certains ont besoin d'une conversation intelligente pour être heureux, tandis que d'autres préfèrent un peu de compagnie ou éprouvent le besoin de casser quelque chose ; quoi qu'il en soit, les Lliirans le sentent intuitivement et font tout leur possible pour fournir ce que l'on attend d'eux). Ce sont sans doute les prêtres les plus appréciés des Royaumes, même auprès des gens qui pensent que leur déesse frivole n'a rien dans le crâne. Les semeurs de joie font tout pour aider ou surprendre les autres (dans le bon sens) chaque jour que la déesse fait. Ils veillent également à multiplier les histoires drôles afin que personne ne se sente sur la défensive à leur côté (de cette manière, on n'hésite pas à se confier à eux). Enfin, ils expliquent par quels biais le clergé distribue de quoi manger à ceux qui en ont besoin, de façon à ce que les gens sachent où s'adresser en cas de problème.

Les Lliirans diplomates (qu'il ne faut pas confondre avec les meilleurs comiques du clergé) sont chargés d'expliquer aux dirigeants et aux riches marchands comment l'Église fait en sorte que les gens du peuple soient heureux (ou, du moins, pas trop mécontents), et de leur rappeler qu'elle ne peut continuer de fonctionner de la sorte que si elle bénéficie d'un soutien financier permanent. Les riches et puissants qui ont pour deux sous de sagesse font des dons réguliers au clergé, lequel reçoit également quelques piécettes léguées par des paysans sans le sou qui, sur leur lit de mort, ont absolument voulu donner quelque chose (même très peu) aux seules personnes qui leur ont apporté un peu de bonheur.

Les plus puissants prêtres de Lliira sont ceux qui ont le sens des affaires et qui savent gérer les investissements de l'Église. Eux savent faire en sorte que les dons se multiplient à l'infini (c'est là un talent auquel excellent les anciens Waukyniens, et il y a fort à parier qu'ils gagneront bien vite en importance au sein du clergé, dès qu'auront disparu les préjugés que les Lliirans éprouvent encore à leur encontre). De cette manière, le clergé dispose des fonds nécessaires pour continuer à faire preuve de largesse (et pour payer tout ce vin et toute cette nourriture), mais ce n'est pas tout : l'Église de Lliira est désormais l'un des plus grands propriétaires terriens de Féerûne, même si ses propriétés, loin de constituer un empire soudé, sont disséminées entre une infinité de temples quasiment indépendants. Les Lliirans capables de réfléchir au long terme sont en train de faire de leur confession "la foi qui rend la vie de tous les jours plus gaie, et qui doit donc être embrassée chaque jour que la déesse fait." Conséquence immédiate, le nombre de fidèles ne cesse de croître.

Festivités et cérémonies religieuses : Toutes les fêtes calendaires, mais aussi les festivals locaux (et, pour ainsi dire, toutes les "occasions") sont bons pour que les Lliirans décident d'organiser de "saintes festivités" ou de "petites fêtes". Ces cérémonies commencent toujours par une fanfare et des chants dansés dédiés à la déesse, puis vient le festin proprement dit. Ce qu'il advient ensuite dépend de l'événement : un discours suivi d'un rituel solennel, des numéros comiques, le jeu de la séduction ou encore des épreuves amicales (lutte à la corde, renversement de chevalier et autre duel de jeux de mots).

Lors de toutes ces occasions, on garde de la nourriture et des richesses de côté pour la déesse. On invoque alors son nom, puis sa part est brûlée, enterrée ou (chaque fois que cela est possible) donnée aux mendiants ou à ceux qui n'ont pu assister à la fête.

Les plus saintes cérémonies débutent toujours par le rituel du Refus de l'Épée, symbolisé par deux épées (ou plus) jetées au sol en chantant puis couvertes de pétales de fleurs (qui viennent d'être ramassées ou, en hiver, sont créées par des druides ou mages dont on loue les services, ou encore par des sorts que maîtrisent les prélats du clergé). Tout prêtre désirant prier en privé pour une grande occasion doit danser dans un jardin, un pré ou tout autre lieu idyllique, et murmurer ou chanter les louanges de Lliira. L'apparition d'un arc-en-ciel lors d'un tel rituel est considérée comme une bénédiction et un signe de (très) bonne fortune.

Lieux de culte principaux : Le centre de la foi lliiranne est le Palais des Saints Festivals de Selgaunt. C'est de là que la Mère de l'Allégresse, Chlanna Asjros, rédige les Paroles de la Déesse, ensemble de textes qui constituent la politique officielle du culte. Elle gère également des investissements colossaux et envoie des fonds à toutes les communautés religieuses de la déesse. Les nouvelles communautés sont identifiées et "certifiées conformes" par les prêtres du culte itinérants, lesquels veillent à ce que les faux adorateurs de Lliira cessent d'invoquer son nom s'ils ne désirent pas la servir. Les danseurs de joie sont suffisamment vigilants pour que ces faux philanthropes reçoivent plus d'un don de la déesse.

Chlanna portait autrefois le titre de Grande Maîtresse des Festivités, mais c'était avant qu'elle soit touchée par la déesse. Depuis, elle a choisi un nouveau titre qui est plus en accord avec les souhaits de Lliira. Ce faisant, elle s'est aperçue qu'elle avait acquis le pouvoir de léviter à volonté, et même de danser et de se déplacer à 1 m du sol (contrairement aux mages qui utilisent le sort *lévitation* et qui, eux, ne peuvent que monter ou descendre). Les "philosophes" du culte n'hésitent pas à affirmer que tous les Grands Maîtres et Grandes Maîtresses des Festivités à venir peuvent s'attendre à recevoir cette faculté.

Ordres affiliés : L'Église ne dispose bien évidemment pas d'ordres militaires. Par contre, elle rassemble plusieurs ordres honoraires qui célèbrent l'excellence dans l'art de la danse, parmi lesquels on recense l'Ordre de la Violette Blanche (pour les numéros particulièrement poignants) et celui du Cerf Bondissant (pour les danses qui évoquent les animaux). Le clergé de Lliira est également très lié aux Ménestrels, organisation secrète luttant pour la cause du bien et de la liberté dans tous les Royaumes.

Vêtements sacerdotaux : Qu'ils soient hommes ou femmes, les semeurs de joie revêtent une tenue moulante de couleur rouge, orange et jaune. La répartition des couleurs est souvent inégale : une jambe peut ainsi être jaune, l'autre rouge, tandis que les deux bras seront respectivement orange et jaune, le devant orange et le dos jaune. Une robe sans manche est enfilée sur ce vêtement et elle aussi reprend les trois couleurs traditionnelles. Les décolletés plongeants sont la norme, tant chez les hommes que chez les femmes, et tous se laissent pousser les cheveux (qui peuvent rester libres ou être noués, selon la mode de l'endroit). Les semeurs de joie complètent leur tenue par des boucles d'oreilles aussi visibles que complexes, des bracelets, des cosmétiques et des chaînes de cheville ou de ceinture. Les variantes que chacun peut apporter à cette base sont autorisées, et même encouragées.

Vêtements de tous les jours : Les trois couleurs du culte se retrouvent autant que possible au niveau de l'armure, du manteau, de la cape, bref, de la tenue de tous les jours. Lorsqu'une telle exubérance est impossible, le prêtre de Lliira se rabat sur des habits où ses trois couleurs fétiches sont présentes, ne serait-ce que sous forme de fins liserés.

Prêtres du culte (danseurs de joie)

PRÉ-REQUIS : Sagesse 13, Charisme 13
CARAC. PRIM. : Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT : CB
ARMES : Lasso et fouet (plus les armes contondantes, mais uniquement dans des cas extrêmes)
ARMURE : Au choix
SPHÈRES (MAJ) : Générale, animale, charme, climat, création, élémentaire, nécromancie, protection, soins, soleil, voyageurs
SPHÈRES (MIN) : Conjuration, divination, pensée, temps, végétale
OBJETS MAGIQUES : Comme les clercs
COMP. REQUISES : Acrobatie
COMP. SUP. : Danse, funambulisme, jonglerie

- Les danseurs de joie peuvent prononcer une *parole apaisante* 1 fois/jour. Cette faculté a 2 fonctions différentes. Pour commencer, il fait disparaître les effets de la *terreur* ou de tout autre pouvoir magique affectant les émotions dans un rayon de 6 m autour du prêtre. Il a 50 % de chances de faire effet par individu, plus 2 % par niveau du danseur de joie. Ensuite, cette faculté confère un bonus de +2 à la réaction initiale des gens que l'on rencontre. L'usage de la *parole apaisante* est manifeste et il est donc bon de ne pas s'en servir si l'on se trouve en face d'individus paranoïaques ou se défiant de toute magie (ils pourraient l'interpréter comme une attaque).
- Les danseurs de joie ont une musculature très développée et un excellent sens de l'équilibre, ce qui les rend adeptes de toute forme de combat à mains nues. Ils bénéficient de bonus lorsqu'ils ont recours à la lutte ou au "pugilat" (encore que, dans leur cas, les coups de poing sont remplacés par des coups de pied). Lorsqu'ils affrontent de la sorte un adversaire armé, on commence par déterminer l'initiative, suite à quoi le bonus que recevrait normalement leur ennemi est réduit à +1, tant au jet d'attaque qu'aux dégâts (cette règle est détaillée pages 129-130 du *Manuel des Joueurs*; en temps normal, quiconque affronte l'arme à la main un individu qui se bat à mains nues bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts).

Le combat à mains nues dans le *Manuel Complet du Guerrier*, le *Manuel Complet du Prêtre* ou le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* : Selon ce système, les danseurs de joie sont spécialisés en pugilat ou en lutte (ils reçoivent alors une compétence martiale supplémentaire, qu'ils sont obligés d'utiliser pour acquitter le coût de leur spécialisation).

Cela leur confère un bonus de +2 au jet d'attaque (ce qui inclut +1 qu'ils doivent à leur classe), un autre de +1 aux dégâts et un troisième de +1/-1 sur la Table 58 du *Manuel des Joueurs*, qui détermine la gravité des coups. S'ils se spécialisent en pugilat, ils gagnent une attaque supplémentaire par round, tandis que ceux qui choisissent la lutte bénéficient d'un bonus de +2 à leur score de Force lorsqu'il s'agit de déterminer s'ils arrivent à maintenir leur prise (ou, au contraire, à se dégager de l'étreinte adverse). Le bonus de +1/-1 permet au joueur de choisir entre 3 résultats possibles sur la table (exemple : sur un score de 6 au d20, le résultat peut, au choix, être un 5, un 6 ou un 7).

Aux 6ème, 13ème et 20ème niveaux, les danseurs de joie peuvent dépenser une nouvelle compétence martiale pour accroître leurs facultés de combattant, ce qui leur permet de bénéficier (chaque fois) d'un nouveau bonus de +1 au jet d'attaque et aux dégâts, et d'un autre de +1/-1 sur la Table 58.

Le combat à mains nues dans l'*AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques* : Selon ce système, les danseurs de joie débutent leur carrière en étant experts en lutte ou en pugilat/bagarre (ils reçoivent une unité de compétence supplémentaire qu'ils doivent nécessairement dépenser dans le style de leur choix). S'ils choisissent le pugilat, ils attaquent autant que faire se peut à l'aide de leurs pieds. Le bonus dont ils bénéficient n'est octroyé que s'ils se battent à coups de pied. Ils peuvent utiliser cette forme de combat contre les créatures de leur taille et celles qui sont plus petites qu'eux (ou qui sont assises, agenouillées, etc.).

Au 1er niveau, les danseurs de joie sont des experts dans leur style de prédilection. Au 6ème niveau, ils passent spécialistes, puis maîtres au 13ème niveau et maître suprême au 20ème. Les avantages qui vont avec ces titres sont détaillés dans le Chapitre Cinq de l'*AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques*.

- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *extase* (sort de prêtre, niveau 2) ou *serviteur invisible* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, il leur est possible de jeter *immobilisation des personnes* (sort de prêtre, niveau 2) ou *sommeil* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils acquièrent la faculté de lancer *danse mortelle* (sort de prêtre, niveau 4) sur eux-mêmes ou la créature qu'ils touchent, 1 fois/jour. Ils gagnent par la suite une utilisation quotidienne de ce sort tous les 4 niveaux (2 au 11ème niveau, 3 au 15ème, etc.).
- Au 10ème niveau, ils peuvent jeter *chandelle d'harmonie* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Enfin, au 15ème niveau, ils peuvent, 1 fois/jour, produire des phéromones qui ont le même effet que l'*aphrodisiaque de Starella* (décrit dans le *Recueil de Magie*).
- Tous ces avantages sont révoqués dès l'instant où le prêtre utilise une arme (autre que le filet ou le lasso) qui inflige des dégâts à un autre être vivant. Le danseur de joie ne peut retrouver ses pouvoirs que s'il passe une journée entière à méditer pour se faire pardonner et s'il fait suivre cette cérémonie d'une grande fête se prolongeant jusqu'à l'aube.

Sorts de Lliira

Deuxième niveau

Extase (Enchantement/charme)

Sphère : Charme
Portée : 5 m/niveau
Composantes : S
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Annule

Si la victime de ce sort rate son jet de sauvegarde, elle entre dans une transe qui lui procure un tel bonheur qu'elle ne ressent plus rien de ce qui se passe autour d'elle, ni le danger ni la douleur. Elle déambule au hasard, souriant béatement et laissant tomber tous les objets qu'elle tenait. Elle est incapable d'attaquer ou de se défendre, même si elle se fait toucher. Toute créature affectée par *extase* est par la suite immunisée contre ce sort pendant 1 jour plus 1 heure par point de Constitution.

Le jet de sauvegarde contre les sorts s'effectue sans le moindre ajustement si la victime a le même niveau (ou autant de DV) que le prêtre. Sinon, il est ajusté de +1 ou -1 par niveau d'écart, tant dans un sens que dans l'autre. Une créature en transe ne peut être hypnotisée ni affectée par un sort ou une faculté psionique visant à la contrôler ou à l'influencer (ce qui inclut les sorts de type *charme*).

Quatrième niveau

Danse mortelle (Altération)

Sphère : Combat
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature bipède à quatre membres
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort affecte le prêtre ou tout bipède à quatre membres qu'il touche (comme un humain ; à noter qu'il peut également s'agir d'une créature ayant pris une telle forme). Il est gâché si on l'utilise sur un autre sujet ou si ce dernier change d'aspect pour ne plus être un bipède à quatre membres.

Le sujet se déplace avec une grâce infinie et une grande fluidité. Par contre, le simple fait de rester immobile exige un effort conscient de sa part; son corps ne demande en effet qu'à bouger. Tant que le sort fait effet, son score de Dextérité augmente de 2 points et son équilibre est parfait, ce qui lui permet d'effectuer de grands bonds et d'atterrir avec une précision absolue (par exemple, sur une minuscule corniche), mais aussi de lancer des sorts, de jeter des projectiles ou d'en attraper en plein vol. Chaque round que dure la *danse mortelle*, il a le choix entre bénéficier d'un bonus de +3 à ses jets d'attaque ou de doubler son nombre d'attaques (sans bonus au jet).

Les composantes matérielles de *danse mortelle* sont un peu de caoutchouc et un bout de soie.

Cinquième niveau

Chandelle d'harmonie (Enchantement/charme, évocation)

Sphère : Charme, protection
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Sphère de 22 m de rayon
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître une chandelle illusoire qui lévite au-dessus du sol. Même si sa flamme est fausse et ne dégage aucune chaleur, la lumière qu'elle diffuse, elle, est bien réelle. *Chandelle d'harmonie* affecte toutes les créatures prises dans la zone d'effet durant le round où elle existe. Tant qu'elles sont sous l'influence du sort, il leur faut réussir un jet de sauvegarde contre les sorts si elles souhaitent lancer un sort, délivrer une attaque ou même se défendre autrement qu'en se déplaçant (en d'autres termes, elles peuvent s'éloigner de leur adversaire, mais le simple fait de chercher à parer un coup avec son arme ou son bouclier force à effectuer le jet de sauvegarde). Même si une créature agressive réussit son jet de sauvegarde, ses attaques s'accompagnent d'une pénalité de -7. Lors du round qui suit la disparition de la chandelle, les créatures affectées attaquent encore à -6,

puis à -5 au cours du round suivant, et ainsi de suite. Les derniers effets du sort se dissipent totalement 7 rounds après que la bougie a disparu.

La lumière diffusée par la chandelle provoque la même joie que le sort *émotion* et dissipe automatiquement la discorde, la terreur, la haine, le désespoir et la tristesse (qu'ils soient d'origine magique ou non). Une fois la bougie créée, le prêtre peut lancer d'autres sorts sans risque que la magie cesse de faire effet avant le terme de la durée prévue.

Les composantes matérielles de *chandelle d'harmonie* sont une bougie éteinte et un bout de verre ou de cristal transparent.

Loviatar

(Vierge des Douleurs, la Grande Flagellatrice, Patronne des Tortionnaires)

Puissance mineure de Géhenne, LM

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Douleur, blessures, souffrances, tourments, torture
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	Mungoth/Ondeterre
SUPÉRIEUR :	Aucun (autrefois, Bhaal)
ALLIÉS :	Baine (mort), Bhaal (mort), Malar
ENNEMIS :	Eldath, Ilmater, Lliira, Talona
SYMBOLE :	Chat à neuf queues dont les extrémités sont barbelées et maculées de sang ou (autrefois) main gauche de femme blanche et émaciée, les doigts tendus vers le bas, et de laquelle tombent trois gouttes de sang
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LM, NM, CM



Loviatar fait partie des Dieux Noirs. On la représente sous les traits d'une jeune femme extrêmement pâle, vêtue d'une armure plissée blanche et armée d'une baguette de même couleur, d'un fouet ou d'un chat à neuf queues qu'elle utilise comme une arme contre ses ennemis. Elle est vénérée par les tortionnaires, les sadiques et tous les êtres maléfiques et pervertis, ce qui inclut certaines créatures qui adorent tourmenter les autres. Du vivant de Bhaal, elle était sa servante, au même titre que Talona, même si les deux déesses étaient rivales. Loviatar prend un malin plaisir à provoquer et à tourmenter Talona (elle a d'ailleurs souvent dit que cette dernière était destinée à la servir et qu'elle finirait par le faire).

Agressive et dominatrice, Loviatar ignore ce qu'est la peur. Elle est froide, cruelle et totalement dénuée d'émotions (qu'elles soient positives, comme l'amour, ou même négatives, comme la haine ou la peur). Ce serait un véritable exploit si un mortel (ou même un dieu) parvenait à entailler la gangue de glace qui entoure son cœur. Son instinct ne la trompe jamais dès qu'il s'agit d'infliger une souffrance physique ou morale, à tel point qu'elle sait toujours ce qu'il faut dire pour blesser ses interlocuteurs et semer le doute dans leur esprit, fussent-ils dieux ou mortels. Contrairement à la plupart des tourmenteurs, elle ne craint pas de se faire blesser dans l'affrontement et se moque ouvertement des tentatives faites pour la meurtrir, tant physiquement que moralement. Son unique faiblesse est peut-être sa nature extrêmement calculatrice, qui repose sur la certitude que tous les mortels sont profondément égoïstes. En conséquence, ceux qui se comportent en héros ou qui n'hésitent pas à se sacrifier peuvent parfois faire échouer ses plans concoctés avec soin.

Avatar de Loviatar (clerc 29, mage 23, guerrier 15)

Loviatar apparaît sous les traits d'une jeune humaine, mince et belle. Longs et raides, ses cheveux blond platine tombent jusqu'à ses cuisses, mais son air est sinistre et menaçant. Elle s'habille toujours de manière à mettre sa plastique en valeur, en choisissant des atours de soie blanche et des chaînes argentées, ou une tenue de cuir noir ornée de pointes inquiétantes. Elle s'exprime d'une voix rauque et se déplace avec une grande sensualité. Elle adore véritablement infliger des souffrances et se moque bien d'en recevoir en retour. Bien des aventuriers ont ainsi été stupéfaits de la voir se jeter au-devant de leurs attaques. Son sang est noir et épais comme du sirop. Elle peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais préfère les illusions et les sorts qui infligent une douleur durable (plusieurs rounds).

CA -3 ; VD 15, vl 24 ; pv 187 ; TAC0 6 ; #AT 5/2
Dég Selon l'arme utilisée, +7 ou +9 (+7 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation au knout, à la dague et au fouet)
RM 65 % ; TA G (3 m de haut)
For 19, Dex 21, Con 20, Int 21, Sag 17, Cha 22
Sorts : M : 5/5/5/5/5/5/5/5/3, P : 11/11/10/9/9/9/7
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Loviatar peut camoufler ses attaques et ses pièges derrière des illusions. Les mortels qui l'attaquent physiquement ou à l'aide de magie revivent instantanément la pire souffrance qu'ils ont connue de toute leur existence (et qui s'accompagne automatiquement de la perte de points de vie et des séquelles qu'ils avaient subies la première fois). S'ils sont morts et ont été ramenés à la vie, ils revivent la pire attaque à laquelle ils ont survécu. S'ils poursuivent le combat, ils revivent aussitôt la seconde attaque la plus grave qu'ils aient jamais connue.

Les deux jarretières de la Vierge des Douleurs sont l'équivalent de *cordes d'enchevêtrement* et elle peut les dénouer en un tournemain quand elle se sent menacée. Elle est spécialisée dans le maniement du fouet, de la dague et du knout. Au corps à corps, elle utilise sa *dague de glace*, qui délivre un froid intense (1d10 points de dégâts, à moins que la victime ne soit immunisée contre le froid magique) en plus des dégâts normaux (1d4 points). L'arme peut absorber 9 niveaux de sorts par tour, mais Loviatar n'est pas obligée de faire systématiquement appel à ce pouvoir ; elle peut le garder en réserve si l'enchantement qui la prend pour cible n'a pas l'air menaçant.

Lorsqu'elle le souhaite, elle peut faire apparaître un knout ou un fouet barbelé de 6 m de long dans l'une de ses mains. Elle manie tellement bien le fouet qu'elle peut s'en servir pour faire sortir des dés d'un gobelet sans le renverser, éborgner un adversaire, arracher un anneau porté au doigt, et ainsi de suite. Fouet comme knout se dissipent lorsqu'elle les lâche. Son knout inflige 8d8 points de dégâts par attaque, son fouet barbelé 4d6 (ou 2d6 si elle préfère qu'il s'enroule autour du torse ou des membres de sa cible). Un adversaire enserré par le fouet voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. De plus, il est incapable de dégainer une arme ou de lancer des sorts à composante matérielle. Enfin, si Loviatar le souhaite, elle peut l'attirer à elle à la vitesse de 3 m par round.

Le baiser de Loviatar peut faire l'effet d'un sort de *guérison* pour ses prêtres et ceux qu'elle apprécie. Quant aux autres, ses lèvres les brûlent comme de l'acide (2d12 points de dégâts). Qu'elle décide de les soigner ou de les blesser en les embrassant, tout mortel qu'elle traite de la sorte est tellement choqué qu'il doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique s'il ne veut pas rester hébété au cours du round suivant (il est incapable d'attaquer et ne prend pas son éventuel bonus de Dextérité en compte pour le calcul de sa CA).

Autres manifestations

Loviatar peut également se manifester sous la forme d'un fouet noir qui vole dans les airs à la même vitesse que son avatar (VD 24) et a les mêmes propriétés que l'arme qu'elle peut créer (voir ci-dessus). Elle peut également prendre la forme d'une main de femme désincarnée qui vole en tous sens, suivie d'une longue chevelure blond platine et d'un rire de démente. Quel que soit l'aspect qu'elle choisit, Loviatar peut "embrasser" qui elle souhaite, mais aussi parler, écrire (à l'aide de l'extrémité de son fouet ou d'une mèche de cheveux ; dans les deux cas, les lettres sont écrites au sang noir) et même lancer des illusions.

Loviatar se fait également représenter par des baatezus exilés, des diablotins ou des tieffelins (mages ou guerriers qui sont tous des aventuriers chevronnés et des tortionnaires d'une grande cruauté). Lorsqu'elle souhaite inspirer ses fidèles ou leur montrer qu'elle est contente d'eux, elle leur envoie des inquisiteurs, des palefrois, des molosses sataniques, des rats noirs ou des araignées noires venimeuses, du jais, de l'ivoire, de l'obsidienne, des violettes noires ou des pensées rouges et noires.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, moines, mystiques
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Moi : non, Myst : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : non, Moi : non, Myst : non

Tous les clercs, prêtres du culte, moines et mystiques de Loviatar reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

C'est dans les grandes villes décadentes que le culte de Loviatar est le plus puissant, comme à Athkatla, Calimport, Eauprofonde, Mulmastre, Port-Ponant, Saerloune, Selgonte et Telflamm. Les fidèles sont bien souvent recrutés chez les riches oisifs ou chez les mendiants morts de faim. Les cérémonies de recrutement sont de véritables orgies, au cours desquelles les participants commencent par danser et boire du vin drogué avant de se laisser gouverner par leurs sens pendant plusieurs jours d'affilée.

Les prêtres de Loviatar sont peu nombreux mais leur pouvoir est immense. Leurs adversaires préfèrent les éviter, car la mort est le plus doux des châtiments qu'ils réservent à ceux qui insultent leur déesse. Les femmes (humaines et demi-elfes) dominent le clergé depuis toujours, tant en nombre qu'au niveau des postes qu'elles occupent. L'Église est extrêmement bien organisée et se compose principalement de clercs. Les prêtres du culte, que l'on nomme fustigeurs, jouent le rôle de bras armé de la foi. Ils se rendent d'un lieu à l'autre et s'assurent que la volonté de leur déesse est respectée. Ce sont également les envoyés spéciaux du culte, quand ils ne sont pas utilisés comme inquisiteurs ou agents secrets. Les clercs éprouvent un immense respect pour les fustigeurs, car ces derniers sont

bien souvent l'instrument de la vengeance de Loviatar. Lorsqu'un temple est présent en ville, les clercs constituent la majorité de l'effectif, mais un à trois fustigeurs peuvent être appelés en cas de problème. Les mystiques sont souvent dépêchés auprès de petits groupes de fustigeurs. Quant aux moines, même s'ils vivent généralement entre eux, ils dépendent également de la hiérarchie du temple auquel leur abbaye ou monastère est rattaché.

Les prêtres de la Vierge des Douleurs sont appelés Loviates, même si les anciens textes les mentionnent parfois sous le nom de Lovites. Ils sont souvent cruels et sadiques. Ils adorent faire souffrir les autres (et subir eux aussi les pires douleurs) et leur clergé applique une discipline de fer. Les novices doivent souvent éprouver mille tourments inutiles pour accomplir la moindre tâche, ce qui ne peut que leur rappeler combien l'obéissance est importante. Ceux qui survivent à ce traitement y gagnent bien souvent un contrôle de soi absolu, ce qui leur permet de continuer à réfléchir et d'agir calmement alors même qu'ils sont en train de se vider de leur sang. Ils sont habitués à la douleur et arborent de nombreuses cicatrices, vestiges de souffrances qu'ils se sont eux-mêmes infligées ou que leurs supérieurs les ont forcés à endurer. Ils ont pour habitude de saupoudrer de sel les blessures ouvertes (tant celles qu'ils infligent que celles qu'ils reçoivent). De cette manière, la douleur est bien plus grande et Loviatar ne peut qu'en être satisfaite.

Les Loviates prient toujours pour obtenir des sorts d'attaque avant de sortir en public et on leur répète incessamment de rester sur leurs gardes. Même si leur orgueil les pousse à se déplacer seuls, même dans les ruelles sombres, leur réputation leur cause parfois des ennuis auprès des marins ou dockers avinés, quand des fidèles d'une religion d'alignement bon ne décident pas de leur tendre une embuscade. Mais ces agresseurs apprennent toujours bien vite que les prêtres de Loviatar font de terribles adversaires. En effet, comme ils ne craignent ni la douleur ni les blessures qui pourraient les défigurer, ils se ruent au combat là où d'autres, plus prudents, reculeraient. Lorsqu'elles s'ennuient, certaines prêtresses se rendent même dans des tavernes dans le seul but de déclencher une bagarre. Mais les Loviates rechignent à trop utiliser de telles méthodes dans les régions civilisées, de peur de se faire tuer ou de voir leur religion interdite et harcelée à l'avenir.

Novices et postulants sont connus sous le nom d'Avilis, tandis que les prêtres utilisent les titres suivants, par ordre d'importance : Balafré(e), Adepte (de la Douleur), Frère/Sœur (des Tourments), Grand Mal (invariable), Caresseur/Caresseuse (des Douleurs), Flagellateur/Flagellatrice, Souffrecœur, Maître/Maîtresse du Fouet, Grand Maître/Grande Maîtresse du Fouet, Tatoué(e) (par la Déesse) et Digne Plaie. Le terme entre parenthèse indique la véritable dénomination de chaque titre, mais elle n'est utilisée que lors des rituels et des procès, ou encore sur les documents écrits. Les deux derniers titres s'appliquent à tout Loviate dirigeant (ou ayant dirigé) un temple, une abbaye ou un monastère de la déesse, ainsi qu'à ceux qui se sont distingués et qui ont choisi une existence d'aventuriers errants pour étendre la marque de Loviatar sur les Royaumes (ils le font bien souvent à la tête de groupes d'aventuriers maléfiques, qu'ils utilisent pour faire souffrir des régions entières).

À l'heure actuelle, le clergé de Loviatar est relativement indépendant, même si ses membres aident les autres confessions malfaisantes lorsque l'envie leur en prend. Ils haïssent tout particulièrement l'Église d'Ilmater, qui enseigne que toute souffrance est source de force, et celle d'Eldath, qui prône la paix, la fin de la peur et l'harmonie avec la nature (d'autant que les prêtres de ces deux cultes sont immunisés contre la *mortelle caresse* des fustigeurs).

La plupart des temples loviates sont dotés d'immenses catacombes. Les édifices de surface sont bien souvent en pierre ou en bois épais et ressemblent à un mélange de prison et de monastère. Même les fenêtres des cellules des prêtres s'ornent souvent de barreaux.

Dogme : Loviatar enseigne que le monde n'est que douleur et tourment. Il n'y a donc rien de mieux à faire qu'endurer les coups que l'on reçoit et infliger autant de souffrances que possible à ceux qui se montrent offensants. Les Loviates sont persuadés que seule la douleur permet d'atteindre au vrai bonheur. Les forts sont ceux qui connaissent la souffrance mais ne se laissent pas arrêter par elle.

Les novices entendent le discours suivant : "La bonté va de pair avec les blessures et ne peut qu'accroître les tourments que l'on éprouve. Laisse-toi parfois guider par la pitié et cesse d'infliger des douleurs ou soigne même ceux qui souffrent sans qu'ils l'aient demandé, mais veille bien à agir ainsi de manière capricieuse, afin que tes victimes connaissent l'espoir, car cela ne pourra que rendre plus profond encore le Mystère de la Pitié de Loviatar. Une cruauté incessante ne pourra te créer que des ennemis. Sache te montrer aguichant et fais autant souffrir ceux qui le demandent que ceux qui doivent être châtiés. Le fouet, le feu et le froid sont les Trois Agonies qui ne font jamais défaut au fidèle. Délivre mes enseignements chaque fois que tu punis quelqu'un. La souffrance est une épreuve, mais elle a pour inconvénient de renforcer la volonté des braves. Il ne peut y avoir de vrai châtiment si celui qui l'inflige n'est pas discipliné. Partout où le fouet est, je suis, moi aussi. Crains-moi toujours, mais sans jamais cesser de me désirer."

Activités quotidiennes : Comme tous les Dieux Noirs, Loviatar aime être redoutée et les membres de son clergé ont pour mission de rappeler la présence permanente des puissances du mal après avoir infligé les pires souffrances à leurs victimes. Leur première tâche consiste à propager la douleur, tant en privé qu'en public. Ils s'en acquittent de diverses manières, par exemple en fouettant des orques en maraude jusqu'à ce qu'ils s'enfuient, ou encore (pour les prêtresses) en brisant le cœur des jeunes nobles. Pour ce faire, elles se laissent courtiser (en cachant bien évidemment leur appartenance au culte de la Vierge des Douleurs), font tout leur possible pour prendre le dessus sur leurs rivales et chasser les amis du tourtereau, puis se comportent de manière scandaleuse avec ce dernier avant de le repousser froidement et de s'en aller. Les prêtres suffisamment prudents prennent bien garde à ce que leurs activités restent discrètes (pour éviter que les autorités ne les arrêtent à vue), mais cela ne les empêche pas de servir leur maîtresse avec zèle. Savoir jouer la comédie et être doté d'une grande beauté (ou pouvoir l'obtenir à l'aide de sorts) sont deux grands atouts pour un Loviate, mais les plus redoutables restent ceux qui comprennent la nature profonde des humains, car cela leur permet d'infliger énormément de tourments en manipulant les gens.

Festivités et cérémonies religieuses : En privé, les Loviates doivent s'agenouiller pour prier leur déesse. Ils le font une fois le matin et une fois le soir, après s'être donné un coup de fouet. Les autres rituels servent à consacrer le vin, un fouet, un symbole sacré ou tout autre objet (parfois utile, comme une *potion de soins*, mais bien souvent atroce, comme un instrument de torture) utilisé par les fidèles ou lors des festivités accompagnant la nomination d'un prêtre au rang supérieur.

Les quatre fêtes saisonnières sont célébrées par le Rite de la Douleur et de la Pureté, au cours duquel les prêtres se disposent en cercle et chantent en dansant sur des fils de fer barbelés, des épines ou des bouts de verre. Ils sont accompagnés par le son des tambours et la caresse du fouet de leurs supérieurs. Une lueur rouge s'élève graduellement et finit par former une fine brume autour du cercle. Si Loviatar a une mission à confier à ses fidèles ou si elle est satisfaite d'eux (ou, au contraire, si elle souhaite leur montrer son mécontentement), elle se manifeste au cœur du nuage. Si tel n'est pas le cas, la cérémonie s'achève au bout d'une heure et les prêtres peuvent se soigner.

Toutes les douze nuits (à moins qu'une telle nuit corresponde à un Rite de la Douleur et de la Pureté, qui est forcément prioritaire), les prêtres célèbrent les Rites des Bougies, cérémonies de moindre importance au cours desquelles ils dansent autour de bougies allumées en prenant bien garde à se brûler le plus souvent possible. Le rituel s'achève lorsque la prêtresse supérieure éteint les flammes à l'aide de vin consacré.

Lieux de culte principaux : Si l'on excepte Dambrath, nation dont le culte de Loviatar est la religion d'État et dont la reine, Yenandra, est la grande prêtresse locale, le plus important lieu de culte est le temple du Val des Gémisseuses (situé à l'ouest d'Ishla, en Amn). Cet édifice, baptisé Tours Noires de la Vierge, est le plus riche et le plus énergique de tous, car il envoie des agents dans l'ensemble des Royaumes et peut s'enorgueillir d'avoir "tout l'amour de la déesse". Le temple a acquis cette position prestigieuse en moins d'une décennie, tout cela grâce aux efforts de sa responsable, la Reine des Tourments Chalathra Nyndra, une femme émaciée aux yeux noisette et aux cheveux de jais, connue pour sa cruauté et sa soif de douleur légendaire. Chalathra a découvert et modifié un vieux sort de dragon permettant de créer une étrange mixture à partir d'essence de plantes et de résine de différents arbres. Quiconque s'immerge totalement dans le bassin qu'elle en a rempli bénéficie des effets du sort *guérison*. De plus, l'individu réussit automatiquement tous ses jets de survie à la résurrection ou de résistance aux traumatismes tant qu'il ne ressort pas du bassin. Les Loviates traqueraient jusqu'au bout du monde quiconque oserait voler ne serait-ce qu'une goutte du "Lait de la Déesse".

Ordres affiliés : Aucun ordre de chevaliers n'est affilié au culte. Les moines sont tous des Disciples de la Baguette Blanche, qui tirent leur nom de l'objet donné à leur fondateur par Loviatar elle-même, objet qui est depuis vénéré comme une relique dans l'abbaye de Calimport où l'ordre a vu le jour. Les mystiques appliquent une philosophie excentrique qu'ils nomment Voie de la Transcendance. Lorsqu'on leur demande quels sont les préceptes de leur ordre, ils se contentent de répondre par un petit sourire ambigu.

Vêtements sacerdotaux : Quel que soit leur sexe, les Loviates portent de hautes bottes noires, un collier serré de même couleur et des gants, également noirs, qui arrivent presque à leurs épaules. Ils revêtent également un body en cuir à la coupe audacieuse, sur lequel (ou sous lequel) ils glissent une robe blanche ou noire, échancrée jusqu'à la taille et doublée de soie écarlate (de cette manière, chacun de leurs mouvements s'accompagne de fugaces taches rouges).

Ils sont souvent armés de fouets et de dagues dentées. Un prêtre de bas rang a généralement une dague à la ceinture, une autre dans la botte et un fouet long de 1,80 m qui délivre 1d6+1 points de dégâts à chaque coup. À niveau intermédiaire, un chat à neuf queues (knout) est ajouté à l'ensemble, ainsi, parfois qu'une masse en métal noir. Le premier a 1,20 m d'allonge et délivre 2d4 points de dégâts par coup, tandis que la poignée de l'autre est creuse et remplie d'un poison endormant de contact. Le premier coup au but libère la substance nocive et, lors des 6 coups suivants, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison (en cas d'échec, elle s'endort pendant 1d8+3 tours au bout de 1d4+1 rounds ; son sommeil est si profond qu'elle ne se réveille pas, même si on la frappe ou si on l'asperge d'eau).



Enfin, les prêtres de haut rang sont bien souvent équipés de *bandes de Bilarro* et certains possèdent également un *fouet de feu, froid et terreur*. Cet objet rechargeable se présente sous la forme d'un chat à neuf queues au manche en acier et aux lanières d'électrum (1,20 m d'allonge). Chaque coup au but fait perdre 1 charge à l'objet, qui la transforme en l'effet magique suivant (jeter 1d10) : sur un score de 1, 4 ou 7, la victime subit un grand froid (3d6 points de dégâts) ; sur un 2, 5 ou 8, elle est sévèrement brûlée (3d6 points de dégâts) ; sur un 3, 6 ou 9, elle est affectée comme par une *baguette de terreur* ; enfin, sur un 10, elle est touchée par 2 lanières (jetez 2d10, en rejouant tout nouveau 10). Un jet de sauvegarde contre les sorts est permis contre le pouvoir de *terreur* du fouet, mais pas contre ses deux autres effets.

Vêtements de tous les jours : Prêtres et prêtresses de Loviatar portent une armure plissée qui se trouve à mi-chemin de l'armure d'écailles et de la cotte de mailles. Mais il s'agit d'une tenue de cérémonie, choisie plus parce qu'elle est à la mode que parce qu'elle confère une bonne protection (elle a en effet pour fonction de mettre en valeur la silhouette de qui la revêt). Elle procure une CA 6. Les prêtres de Loviatar la portent surtout par orgueil.

Cette armure est parfois améliorée par une cuirasse garnie de pointes. Dans ce cas, le porteur peut délivrer l'Étreinte de Loviatar, qui occasionne 1d2 points de dégâts. De plus, il bénéficie d'une protection légèrement améliorée (CA 5).

La Vierge des Douleurs accorde ses faveurs sous forme de *baguettes blanches* à ceux qui ont causé de grands tourments. Ceux qui en bénéficient sont souvent des prêtres qui la servent avec zèle, mais il arrive également qu'elle donne l'une de ces baguettes à un individu qui ne la vénère pas mais qui, consciemment ou non, est à la base de nombreuses souffrances. Elle aime tout particulièrement faire un tel cadeau à ceux qui n'ont pas eu conscience de leurs actes, surtout s'ils sont d'alignement bon et loyal (elle sait en effet qu'ils ne pourront que souffrir d'apprendre qu'ils ont fait progresser sa cause et, comme pour mieux les tourmenter, la baguette part d'un grand rire menaçant chaque fois qu'elle fonctionne). Les *baguettes blanches* de Loviatar apparaissent toujours mystérieusement, mais quiconque en reçoit une apprend immédiatement comment s'en servir (si l'objet est touché par une créature autre que celle à laquelle il est destiné, il fond comme neige au soleil). Une *baguette blanche* absorbe 1d10 niveaux de sorts prenant son porteur pour cible avant de perdre toutes ses charges. Elle se dissout lorsque cela arrive mais, ce faisant, annule automatiquement le sort qui le détruit, même si le niveau de ce dernier excède le nombre de charges qu'il lui reste.

Prêtres du culte (fustigeurs)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 15, Sagesse 15
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	LM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus la dague, le fouet et le knout
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum d'armure d'écailles plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, charme, combat, élémentaire, loi, nécromancie, soins, soleil
SPHÈRES (MIN) :	Animale, climat, conjuration, divination, garde, temps
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Knout (compétence martiale), maroquinerie
COMP. SUP. :	Endurance, fouet (compétence martiale), utilisation des cordes

- Les fustigeurs peuvent infliger une *mortelle caresse* à toute créature qu'ils touchent sur un jet d'attaque réussi. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès, elle ne ressent pas le moindre effet. Par contre, si elle le rate, la douleur qui la traverse est telle qu'elle subit un malus de -4 à ses jets d'attaque et un autre de +2 à ses tests de Dextérité pendant autant de rounds que le fustigeur a de niveaux. Ils peuvent attaquer une créature de taille E ou moins par jour tous les 3 niveaux d'expérience (1 du 1er au 3ème niveau, 2 du 4ème ou 6ème, etc.). Ils peuvent combiner cette faculté avec une autre attaque de contact (comme un sort de *blessures légères*), ce qui leur permet de délivrer deux effets magiques en même temps. Certains prêtres d'autres cultes (par exemple, ceux d'Eldath et d'Ilmater) ont le pouvoir de contrer *mortelle caresse*. Il en résulte une grande rivalité entre le clergé de Loviatar et celui de ces deux dieux.
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *lanière de feu* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils ont la possibilité de jeter *danse de la douleur* ou *lanière des tourments* (sorts de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Toujours au 5ème niveau, ils peuvent lancer *caresse de Loviatar* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour. Ils gagnent par la suite une nouvelle utilisation quotidienne de ce pouvoir tous les 2 niveaux (2 fois/jour au 7ème niveau, 3 fois/jour au 9ème, etc., jusqu'à un maximum de 5 fois/jour).
- Au 7ème niveau, ils acquièrent le pouvoir de jeter *baiser d'agonie* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *mauvais œil* (sort de magicien, niveau 6). Il n'est toutefois possible de leur renvoyer qu'un seul des effets du sort, celui qui fait dormir.
- Au 15ème niveau, ils deviennent capables de tracer un *symbole* (sort de magicien, niveau 8) 1 fois/jour. Ils préfèrent utiliser la version de ce sort qui inflige une terrible douleur mais peuvent également faire appel aux autres.
- Enfin, au 20ème niveau, ils peuvent lancer *asservissement* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/mois. Le savoir de l'Église leur permet d'apprendre à tracer les cercles de protection et ils s'en acquittent avec autant d'aisance que des magiciens. Certaines catacombes de temples dédiés à Loviatar sont même équipées de cercles permanents.

Sorts de Loviatar

Deuxième niveau

Caresse de Loviatar (Altération)

Sphère :	Combat
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet de délivrer à distance n'importe quel sort d'attaque de contact (de niveau 4 ou moins), à condition qu'il ait été lancé au cours du round précédant l'incantation de *caresse de Loviatar*. Il peut être combiné avec la *mortelle caresse* des fustigeurs.

Lanière de feu (Évocation)

Sphère :	Combat
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	7 rounds
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une traînée de flammes longue de 3,60 m, qui prend naissance dans la main du prêtre (ou au niveau de son moignon, s'il est manchot). Le personnage peut s'en servir pour frapper 1 fois par round, en utilisant son TAC0 habituel. Même si la *lanière de feu* se comporte comme un vrai fouet et dégage suffisamment de lumière pour que l'on puisse y voir, ses flammes sont illusoires et ne peuvent mettre le feu à quoi que ce soit. L'arme n'est qu'une traînée de force intangible, pas un fouet qu'il est possible de trancher ou d'enrouler autour de sa cible.

La *lanière de feu* transmet une violente chaleur à chaque coup, ce qui se traduit par 1d8+3 points de dégâts. Armes et armures métalliques transmettent toute cette chaleur à leur porteur, tandis qu'une armure en cuir et le rembourrage matelassé que l'on trouve sous la plupart des armures métalliques protègent partiellement contre le premier coup (demi-dégâts). Par la suite, ils sont eux aussi suffisamment chauds pour transmettre la totalité des dégâts.

Il est possible de traverser le fouet sans être en rien ralenti, mais il ne faut pas non plus s'attendre à avoir le moindre effet sur lui. De plus, toute créature entrant en contact avec la traînée de feu subit, elle aussi, les dégâts normaux, même si le prêtre a déjà attaqué au cours du round.

Le fouet disparaît dès que le personnage le souhaite ou lorsqu'il lance un autre sort. Sinon, il persiste durant 7 rounds.

Les composantes matérielles de *lanière de feu* sont un poil du prêtre et un bout de bois enflammé, une étincelle ou un morceau de charbon de bois.

Troisième niveau

Danse de la douleur (Altération, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	4 rounds
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	1 créature récemment blessée de taille G ou moins
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort n'affecte que les créatures qui ont été récemment blessées, c'est-à-dire qui ont perdu des points de vie au cours des 24 dernières heures. Il reste sans effet si on le lance sur un individu en bonne santé ou un monstre de trop grande taille. Dès que le prêtre touche la cible, un grand nombre de lames illusoires se mettent à tourbillonner autour d'elle. Elle se sent entaillée en permanence et, si elle est libre de se mouvoir, elle se met à danser involontairement pour éviter les coups, ce qui se traduit par un malus de -2 à leurs jets d'attaque et un autre de +4 à la CA, tout en les empêchant d'accomplir la moindre tâche trop complexe

(comme le fait d'ouvrir une porte). Les lames l'entaillent pour un total de 2d4 points de dégâts. Si la victime est entravée ou reste immobile, elle subit seulement les dégâts, pas les autres effets du sort.

Le sujet a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts par round. Chaque fois qu'il en réussit un, les dégâts qu'il subit sont réduits au minimum (2 points) et il peut accomplir une tâche modérément complexe (lancer une arme de jet, sortir un objet de sa poche, etc.). Par contre, il lui est toujours impossible de lancer le moindre sort.

Lanière des tourments (Nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Lanière des tourments fait apparaître une traînée de force flexible qui émane de la main du prêtre (ou de son moignon, s'il est manchot). Ce fouet violet parcouru d'étincelles permet d'attaquer les cibles distantes de moins de 3 m (le personnage utilise son TAC0 normal).

Il est considéré comme une arme +2. À chaque coup au but, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts et un test de Constitution. Si elle rate le premier, elle subit 4d4 points de dégâts, contre la moitié si elle le réussit. Si le test de Constitution est réussi, elle subit une brève douleur qui lui inflige un malus de -1 lors de sa prochaine attaque. Par contre, s'il est raté, la douleur se prolonge jusqu'au terme du round suivant, et elle est telle qu'elle lui inflige un malus de -2 à tous ses jets d'attaque. De plus, sa CA diminue de 1 point et elle est incapable de se concentrer suffisamment pour lancer le moindre sort.

Le fouet disparaît au terme de la durée du sort, lorsque le prêtre le souhaite, ou encore quand il est dissipé. Il se dissipe également quand le personnage perd connaissance ou commence une autre incantation. Par contre, il est possible d'utiliser un objet magique dans sa main libre sans que le fouet disparaisse.

Les composantes matérielles de *lanière des tourments* sont un cheveu du prêtre et une goutte d'eau maudite.

Quatrième niveau

Baiser d'agonie (Nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature de taille G ou moins
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort ne prend effet que si le prêtre parvient à toucher sa cible peau contre peau (il n'est pas nécessaire qu'il l'embrasse ; une caresse du bout des doigts fait parfaitement l'affaire). *Baiser d'agonie* attaque le système nerveux de la victime et lui inflige une terrible douleur (inexistante) qui la force à se contorsionner en tous sens et se traduit par 4d6 points de dégâts. En règle générale, la victime parvient à conserver l'équilibre et à garder en main les objets qu'elle tient, mais c'est à peu près tout ce qu'elle est capable de faire ; il lui est totalement impossible d'attaquer ou de lancer le moindre sort.

Elle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts au terme du premier round et, en cas de succès, l'enchantement prend fin. Sinon, il se poursuit durant un nouveau round, au cours duquel un deuxième jet de sauvegarde est nécessaire. S'il est réussi, le sort s'arrête sans que la victime subisse de dégâts supplémentaires. Sinon, la douleur qu'elle ressent se traduit par 2d6 nouveaux points de dégâts et se prolonge durant un round de plus. Un troisième et dernier jet de sauvegarde est alors nécessaire. En cas de succès, le sort s'arrête sans dégât. En cas d'échec, il cesse tout de même de faire effet au terme du round, mais non sans avoir auparavant délivré 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Maïlikki

(Dame de la Forêt, Rôdeuse Suprême, Fille de Sylvanus)

Puissance intermédiaire des Terres des Bêtes, NB

Sphère d'influence : Forêts, créatures des bois, rôdeurs, dryades, automne
Autres noms : Khelliara (en Rasheménie)
Nom du domaine : Krigala/Le Bosquet aux Licornes
Supérieur : Sylvanus
Alliés : Chauntéa, Eldath, Gwaeron Bourrasque, Lathandre, Luruë la Licorne, Shaundakul, Shiallia, Sylvanus
Ennemis : Malar, Moander (mort), Myrkul (mort), Talona, Talos
Symbole : Licorne blanche sur fond vert, profil de licorne inquiétant ou (autrefois) minuscule étoile du blanc le plus pur en équilibre sur une feuille de chêne ou de frêne bien verte
Alignement des fidèles : LB, NB, CB, LN, N, CN

Maïlikki est la Dame de la Forêt, la déesse des bois et des créatures qui y vivent. C'est la patronne des rôdeurs au même titre qu'Oghma est celui des bardes. Il y a peu encore, elle résidait sur le Plan Primaire, raison pour laquelle le Temps des Troubles ne l'a nullement affectée (même si la présence de nombreux autres dieux dans les Royaumes ont posé d'énormes problèmes à ses fidèles). Dans la confusion qui a suivi la Crise des Avatars, elle a absorbé l'automne dans sa sphère d'influence, car Myrkul, mort, n'en avait plus l'usage. Elle est vénérée par les humains, les elfes, les demi-elfes et les dryades. Elle aime se promener dans tous les bois de Féerûne, même si son culte est surtout présent dans les contrées du sud.

Elle est alliée avec Sylvanus, dont elle est également la servante. La puissance croissante de ce dernier ne cessant d'empiéter sur la sienne, elle a, en 1369 CV réorganisé son clergé de manière radicale, et le pouvoir soudain que cette initiative lui a conféré a mis un terme à son déclin. Pour la toute première fois, elle a également eu la possibilité de s'installer dans un Plan Extérieur. À ce moment, ses fidèles avaient déjà ajouté le terme “Fille de Sylvanus” à ses autres titres, ce qui ne pouvait que semer le doute et la confusion car le Vieux Chêne n'est pas son père. Mais, depuis, de fausses légendes n'ont cessé de voir le jour, qui expliquent que Maïlikki est le fruit d'une brève passion entre Sylvanus et Hanali Celanil, déesse elfe de l'amour romantique et de la beauté.

Eldath est également la servante de Sylvanus. Maïlikki la considère comme sa sœur et Sylvanus est l'image même du père pour elle. Les trois dieux sont très proches et font un excellent travail en commun, ce qui se retrouve au niveau de leurs clergés. Maïlikki est aidée par trois entités divines de puissance moindre : Luruë la Licorne, Gwaeron Bourrasque et Shiallia. Dans les rares occasions où Maïlikki doit combattre, Luruë lui sert de monture et Gwaeron, capable de suivre n'importe quelle piste, quelles que soient les conditions, lui prête parfois main forte. Il enseigne également aux rôdeurs de la déesse à lire les signes des bois. Quant à Shiallia, divinité de la nature propre à la Grande Forêt, elle facilite la mise bas des animaux, la plantation des graines et l'entretien des jeunes pousses. Enfin, Dame Jeryth Phaulkon d'Eauprofonde, Étoile Élue de Maïlikki, est la championne de la déesse. Cette dernière lui a conféré des pouvoirs inconnus de tous et le clergé lui a décerné deux titres honorifiques : la Championne de Notre Dame et la Petite-Fille de Sylvanus. Bien qu'encore jeune, Dame Jeryth est bien vite passée du statut de jeune noble frivole à celui de combattante émérite.

Naturellement de bonne humeur, Maïlikki a le sourire facile. Elle est persuadée du bien-fondé de ses actes et sa confiance est visible en petit comité. Par contre, elle n'aime pas s'adresser à un large auditoire. Elle est d'une loyauté absolue envers ses amis mais ne se lie pas à la légère. Même si elle sait que toute créature doit mourir pour laisser la place à d'autres, elle a du mal à supporter les animaux blessés. Il arrive souvent qu'elle les soigne, alors que Sylvanus, lui, les laisserait mourir pour alimenter le cycle de la vie.

Avatar de Maïlikki (rôdeur 35, druide 25, mage 18)

Maïlikki se déplace dans un silence absolu et sans jamais toucher le sol ; elle ne laisse donc aucune trace derrière elle. Elle préfère apparaître sous les traits de la Rôdeuse Suprême, une femme robuste et bien faite qui se meut avec grâce et porte l'armure de cuir commune à de nombreux rôdeurs. Sa tenue est un mélange de brun et de vert pâle. Elle a de longs cheveux auburn et d'immenses yeux noisette. Elle peut également prendre l'aspect de la Reine des Bois, une jeune femme dont les cheveux sont un amas de feuilles et de mousse verte. Vêtue d'une robe jaune et verte, elle marche dans les airs et est perpétuellement entourée d'oiseaux chanteurs. Quelle que soit sa forme, sa voix est chaude et grave. Parfois, son front s'orne de bois de cerfs, quand ceux-ci ne poussent pas directement sous les yeux des mortels avec qui elle discute (encore qu'elle utilise très rarement cet artifice depuis que Beshaba a pris des bois noirs comme symbole).

Sous quelque forme que ce soit, elle peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère et de la quasi-totalité des écoles (à l'exception de celles d'illusion/fantasme et de nécromancie). Elle est toutefois incapable de faire appel à la version inversée des sorts de soins ou de nécromancie. Quant aux sorts des sphères animale et végétale (ainsi que tous ceux qui affectent, convoquent ou appellent plantes ou animaux), elle les lance à double effet et assortis, le cas échéant, d'un malus de -2 au jet de sauvegarde.

CA -4; VD vl 18; pv 219; TAC0 -10; #AT 3/1*
Dég 1d8+15 (*cornelame* +3, +10 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 70%; TA G (3 m de haut)
For 22, Dex 22, Con 19, Int 18, Sag 23, Cha 22
Sorts : M : 5/5/5/5/5/3/3/2/1, P : 13/12/12/12/11/9/4
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

* Ce qui inclut l'attaque supplémentaire dont elle bénéficie en combattant avec deux armes.

Attaques/défenses spéciales : Au combat, la Rôdeuse Suprême utilise 2 *cornelames* +3, longues cornes aiguisées semblables à des cimeterres. Il est déjà arrivé qu'elle en prête une à un rôdeur effectuant une quête pour elle. Entre les mains de deux mortels différents, une *cornelame* a fonctionné comme un *sceptre de vigilance*, l'autre comme un *sceptre de sécurité* (50 charges chacun). La Reine des Bois ne se bat presque jamais au corps à corps; quand elle n'a pas le choix, elle se sert de ses poings, mais préfère utiliser ses sorts. Parfois, la Rôdeuse Suprême et la Reine des Bois sont équipées d'un arc dont les flèches sèment la vie, et non la mort. Partout où elles se plantent, la végétation se met à pousser à grande vitesse. Si la déesse le souhaite, elles peuvent produire l'effet d'un sort d'*enchevêtrement*.

Quel que soit son aspect, Maïlikki peut, à volonté, utiliser un pouvoir similaire au sort *création de sylvanien* (voir plus bas). Il lui suffit pour ce faire de toucher l'arbre qu'elle souhaite affecter. Sa seule présence annule automatiquement l'effet des sorts de type *charme* et des facultés psioniques influençant les pensées des créatures d'alignement bon ou neutre dans un rayon de 20 m. Un round sur deux, elle peut appeler 12 créatures des bois (qui doivent toutes être de la même espèce, mais elle la choisit librement chaque fois) qui lui sont dévouées jusqu'à la mort. Elle détruit les morts-vivants en les touchant et est immunisée contre les effets néfastes (inversés) des sorts des sphères de soins et de nécromancie.

Autres manifestations

Lorsque Maïlikki apparaît, c'est bien souvent sous la forme d'une licorne blanche et étincelante qui galope dans les airs et se téléporte à volonté. Cette manifestation peut lancer des sorts (mais uniquement au contact, en touchant la cible ou le sujet de sa corne) et parler télépathiquement avec les êtres de son choix. La déesse peut également prendre l'aspect d'une nuée scintillante, de couleur bleu-blanc ou verte, jaune et brun-roux, qui dérive lentement, parle avec sa voix habituelle, déplace les objets en les englobant et lance tous les sorts auxquels elle a accès. Afin de mettre les rôdeurs à l'épreuve, elle leur apparaît souvent sous les traits d'une jeune femme perdue dans les bois. S'ils sont particulièrement observateurs, les mortels qu'elle teste de la sorte peuvent remarquer qu'elle ne laisse aucune trace car ses pieds ne touchent pas tout à fait le sol. Elle se fait parfois représenter par des dryades, satyres, faucons, oiseaux chanteurs, esprits-follets, dames des cygnes, sylvaniens, licornes, loups et autres créatures des bois.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, druides, rôdeurs, rôdeurs/druides
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LB, NB, CB, N
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, Drui : non, Rôd : non, Rôd/drui : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, Drui : non, Rôd : non, Rôd/drui : non

Tous les clercs, druides, rôdeurs et rôdeurs/druides de Maïlikki reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. En forêt, ils peuvent lancer une variante du sort de prêtre de niveau 1, *analyse d'équilibre*. Cette faculté fonctionne sur les personnages, les créatures, les objets et même les bois eux-mêmes. Dans les trois premiers cas, elle agit comme le sort du même nom. Par contre, si on l'utilise sur la forêt, elle permet de déterminer si l'écologie locale est en danger.

La plupart des rôdeurs vénèrent Maïlikki, bien que certains se soient ralliés au culte de Sylvanus, d'Eldath, de Chauntéa, de Shaundakul, de Mystra ou d'autres dieux encore. Maïlikki accorde leurs sorts aux rôdeurs lorsqu'ils atteignent le niveau nécessaire et ils la considèrent comme leur chef, leur mère et la plus grande des rôdeuses. Les autres disciples de Maïlikki incluent les dryades, les hamadryades, les sylvaniens, les bûcherons, une poignée d'elfes (qui sont, pour la plupart, des elfes des bois), quelques bardes et la majorité des Ménestrels. Les fidèles ne se réunissent pas dans des temples, mais dans de paisibles clairières où ils vénèrent la déesse. Ces lieux de culte sont bien plus courants que les temples; on en trouve dans tout le Nord, mais aussi dans le Mitan Occidental et dans les régions sauvages des Vaux.

En 1369 CV, Maïlikki a décrété la réorganisation de son clergé et a de nouveau accepté les druides au rang de ses fidèles pour contrer la diminution d'intérêt dont elle souffrait. Depuis, la hiérarchie de l'Église a presque complètement explosé, mais les clercs occupent encore tous les postes restants. Dans le même temps, les druides se sont rassemblés et ont fondé des cercles dans le Nord au nom de la déesse. Tous les fidèles de Maïlikki sont connus sous le nom de Serviteurs de la Forêt. Ils se sont répartis en trois factions : le Cœur des Bois, le Bras Armé de la Forêt et les Epines.

Le Cœur des Bois constitue le noyau dur de la foi. Ce groupe réunit les esprits des arbres, parmi lesquels on retrouve dryades, hamadryades et sylvaniens. Individuellement, on les nomme les Cœurs.

Le Bras Armé de la Forêt réunit les clercs et les druides (qui reçoivent individuellement le nom de Bras). Ils protègent toutes les forêts des Royaumes. La prêtrise de Maïlikki est ouverte à tous les humains, demi-humains et membres des autres races des bois, du moment qu'ils sont d'alignement bon ou neutre. Malgré cela, cette faction est dominée par les humaines et les demi-elfes de sexe féminin. Ces femmes sont souvent des vétérans passionnés, portés vers l'aventure.

Les Épines sont les rôdeurs, dont on dit souvent qu'ils sont les favoris de la Dame de la Forêt. Ils jouent parfois le rôle de prêtres mais, le plus souvent, constituent le bras armé de la foi et défendent les forêts contre les humanoïdes en maraude et les fidèles de Malar. Cette faction comprend également un ordre restreint de chevaliers des bois (rôdeurs/druides) connus sous le nom de Majestombres.

Bras et Épines résident généralement dans les bois (les Cœurs aussi, mais eux n'ont pas le choix). Bien souvent, ils ont un minimum de deux foyers et une bonne douzaine de caches dans lesquelles ils entreposent nourriture et objets de première nécessité. Ils ont souvent l'âme aventurière et sont de bonne composition. Leur quête de l'équilibre des cycles naturels leur confère une grande sérénité et ils vivent en paix avec tous les habitants de la forêt, à l'exception des disciples de Malar (qu'ils nomment "le Monstre", "le Monstre Bestial" ou encore "le Dieu Sanguinaire").

Les Bras sont souvent dotés d'un grand sens pratique. Même s'ils prient la Dame comme il se doit, un surcroît de rituel ne peut que réveiller leur impatience. Leurs titres révèlent d'ailleurs leur besoin permanent de mouvement. Ils sont, par ordre d'importance : Quêteur (novice), Cerf de Printemps (prêtre ayant moins de deux années de service), Traqueur des Bois (prêtre expérimenté qui n'occupe pas un rang important ou qui n'a pas encore accompli d'exploit digne d'éloges), Flamme des Bois (envoyé, enseignant de la foi reconnu ou prêtre occupant un poste important au sein d'un temple), Grand Rôdeur (responsable d'un temple ou champion de la foi) et Faucon de la Dame (titre conféré par la déesse elle-même pour honorer ses plus nobles fidèles). Les titres décernés au personnel d'un temple sont souvent extrêmement simples : Cuisinier, Maître des Novices, Gardien de la Porte, Majordome, Prieur, Abbé et Maître des Prières se retrouvent ainsi un peu partout.

Dogme : Les idées des fidèles de Maïlikki sont proches de celles des adeptes de Sylvanus, sauf qu'ils préfèrent mettre l'accent sur l'aspect positif et tout-puissant de la nature à l'état sauvage. Les êtres intelligents peuvent vivre en harmonie avec elle sans destruction mutuelle. Cet avis est également celui de la plupart des rôdeurs, ce qui explique que Maïlikki est leur patronne.

Les Maïlikkéens apprennent à aimer la vie sauvage et à ne jamais la craindre, car ce mode de vie est le seul qui soit vraiment authentique. Ils ne doivent pas tolérer que la forêt soit brûlée et que les arbres soient abattus sans raison. Il leur faut vivre au cœur des bois et avec eux, pas contre eux.

Les Fidèles de la Forêt doivent protéger les créatures des bois, défendre les arbres, en replanter partout où d'autres sont morts et, surtout, préserver l'équilibre que bûcherons et ceux qui allument des feux en forêt mettent en péril lorsqu'ils ne savent pas faire preuve de discernement. Ils ont pour tâche de vivre en harmonie avec la forêt, d'apprendre aux autres à faire de même et de punir ceux qui chassent pour le plaisir (et non pour se nourrir) et qui se montrent cruels envers les créatures des bois.

Activités quotidiennes : Les Bras cherchent d'abord et avant tout à protéger la nature (et plus particulièrement la forêt) contre l'ignorance et les forces du mal. Nombre d'entre eux font le tour des communautés nichées à l'orée des bois. Ce faisant, ils essayent de convaincre humains et autres races d'alignement bon qu'il faut respecter les arbres et les créatures qui s'abritent sous les frondaisons. Ils veillent également à réduire la progression de la civilisation en enseignant comment tirer le meilleur parti des bois sans les détruire. Enfin, lorsque l'on fait appel à eux, ils défendent la forêt par la force des armes.

Les Épines assistent les Bras, mais aussi les prêtres d'Eldath et de Sylvanus, qui protègent et entretiennent les bois et la vie qu'ils abritent (et qui les aident également à se développer). Quand cela est possible, ils luttent également contre ceux qui pratiquent la magie du feu (c'est-à-dire, principalement, les disciples de Kossuth et les Sorciers Rouges de Thay) et encouragent les gens des villes et des campagnes à considérer la forêt comme un lieu beau, plaisant et où il fait bon vivre (et non comme un endroit dénué de lumière qu'il faut craindre et combattre). Enfin, ils doivent soutenir les Ménestrels lorsque cela ne s'oppose pas à leurs missions premières, car cette organisation lutte contre l'essor des grandes puissances qui menacent le cycle naturel tout entier en essayant de refaçonner Féerûne comme elles l'entendent.

Les rôdeurs de toute confession doivent être aidés autant que possible par les Fidèles de la Forêt, qui ont également pour mission de recueillir puis de planter les graines afin que 40 nouveaux arbres poussent pour chacun de ceux que l'on abat par le feu ou la hache. Beaucoup de Bras et d'Épines rendent souvent visite aux bûcherons pour les soigner et pour leur apprendre à couper aussi peu d'arbres que possible. Ils enseignent également aux habitants de la région quelles sont les bêtes qu'il convient de tuer (celles qui sont faibles et les prédateurs d'origine surnaturelle, plutôt que les animaux en bonne santé). Depuis quelques années, ils travaillent de concert avec des éleveurs installés au nord de Melvonte, en Amn oriental et dans le Dessarrin. Ils essayent ainsi de constituer de grands troupeaux de cervidés qui pourront fournir viande et peaux, ce qui permettra aux cerfs des forêts de redevenir plus nombreux (de même que les autres créatures des bois qui sont tuées ou effrayées par les incursions humaines).

Festivités et cérémonies religieuses : Ceux qui vénèrent la Dame de la Forêt pensent qu'elle s'exprime perpétuellement par le bruissement des feuilles. Pour peu qu'ils aient suffisamment médité, les fidèles sont capables de comprendre le langage des bois. Ces murmures ont été traduits par quelques bardes et rôdeurs, mais ils ne disent jamais deux fois la même chose. Le sens de leur message reste néanmoins toujours le même : la nécessité de comprendre et de préserver la forêt et les créatures qui y résident (on prétend que ceux qui écoutent suffisamment longtemps améliorent leurs compétences de pistage, de survie en forêt et de connaissance des animaux).

Chaque matin et chaque soir, Maïlikki exige que ses fidèles se recueillent et méditent (en forêt, si possible). Il arrive également qu'ils se rassemblent en groupes et chantent les louanges de la déesse à la lueur des étoiles avant de lui demander conseil. Lorsqu'un fidèle se lance dans une quête qu'il a lui-même choisie dans le but de rectifier un déséquilibre dont souffre la forêt, il prie Maïlikki pour qu'elle lui confère force et sagesse. De la même manière, s'il a besoin d'aide pour accomplir une tâche peu complexe (comme suivre une piste ou soigner la patte d'un loup pris au piège), il demande généralement la bénédiction de la déesse avant de se mettre à l'ouvrage.

Les Quatre Fêtes sont les rituels que les gens extérieurs au culte connaissent le mieux. Elles se déroulent lors des nuits de solstice et d'équinoxe et n'ont pas d'autre nom que leur positionnement au cours de l'année (la Première Fête, la Deuxième Fête, etc.). Lors de ces occasions, les Maïlikkéens se réunissent en forêt pour célébrer les bons côtés de l'existence et chanter les louanges de la déesse.

Herbeverte et la Longue Nuit sont des cérémonies qui ont une bien plus grande importance pour le culte. Elles mêlent les rituels propres aux Quatre Fêtes, d'autres qui nécessitent de planter de nombreux végétaux, et la Folle Chevauchée. Pour cette dernière, la Dame fait en sorte que les licornes se rassemblent par troupeaux et traversent les bois au galop. Les fidèles peuvent les monter à cru toute la nuit durant, ce qui leur permet de couvrir des distances stupéfiantes et de faire de nombreuses découvertes. En cette occasion, les licornes peuvent utiliser leur faculté de *téléportation* à volonté et la distance permise est triplée. Les années où la Rencontre-des-Boucliers suit la Longue Nuit, la Folle Chevauchée peut se poursuivre un jour et une nuit de plus si les cavaliers le souhaitent.

Au moins une fois par mois, tout membre du clergé doit se plier au Chant des Arbres et servir la dryade, l'hamadryade ou le sylvanien que sa mélopée appelle. Il doit accomplir les petites tâches qui lui sont demandées mais la Dame le protège contre le pouvoir de charme des dryades.

Tout feu allumé par un fidèle de Maïlikki doit s'accompagner de la Prière de la Crainte. En retour, la déesse s'arrange pour que les flammes dégagent une intense chaleur dans la direction demandée. Par contre, le feu ne libère presque aucune fumée et ne brille que très peu. Il n'attire donc guère l'attention et n'a presque aucune chance de s'étendre, ce qui fait qu'il n'est pas nécessaire de le surveiller toute la nuit durant.

Lieux de culte principaux : Le plus important lieu de culte de la foi est situé près des Chutes des Étoiles Éparses, à l'ouest du Lac Sembre. L'endroit en question est une vallée secrète qui se trouve là où l'Immérine quitte les Pics du Tonnerre avant d'aller se jeter dans le Lac Wiverne. C'est dans cette combe peu connue et défendue par des rôdeurs et de redoutables archers demi-elfes que deux Faucons de la Dame, Neretheen Jalassan (une prêtresse) et Beldryn Pierredorage (un seigneur rôdeur) dirigent une petite communauté de rôdeurs de haut niveau et autres Fidèles de la Forêt. Les créatures de Maïlikki qui se font blesser sont amenées ici par des voies secrètes. Le vallon contient plusieurs bassins d'eau sacrée, qui soignent ceux qui s'y immergent par la volonté de la déesse. C'est également de là que les fidèles partent en mission dans le reste des Royaumes ou en pèlerinage vers la Licorne, sur les berges duquel est censé exister un portail menant au royaume de Maïlikki.

Ordres affiliés : Les plus grands arbres de Féerûne sont les houppelombres et les majestiels. Baptisés en leur honneur, les Majestombres constituent un ordre extrêmement secret qui a vu le jour au nord de la Grande Forêt. Il s'agit de rôdeurs/druides demi-elfes qui se sont étendus au fil du temps et occupent désormais (en très petit nombre) la majeure partie des Royaumes.

Ce sont, en quelque sorte, les chevaliers des bois. Contrairement aux Bras et aux Épines, ils sont très actifs et n'hésitent pas à prendre l'offensive pour mieux défendre cette forêt qu'ils aiment tant. Ils cherchent à rendre possible la renaissance des anciens bois que la civilisation a rendu exsangues. Nombre d'entre eux sont des aventuriers qui arpentent les Royaumes de part en part afin de protéger leurs terres ancestrales contre le progrès.

L'Ordre de la Corne de Licorne est une petite société de guérisseurs itinérants qui soignent les gens, les animaux et les plantes. Le culte de Maïlikki est également très lié aux Ménestrels, organisation qui défend la cause du bien dans tous les Royaumes et qui empêche la formation des grandes puissances, lesquelles modifient systématiquement l'environnement qui les entoure de manière à ce qu'il corresponde davantage à leur attente.

Vêtements sacerdotaux : La couleur de base de la tenue de cérémonie varie en fonction de la saison, mais elle suit toujours la même règle : une couleur dominante et une autre qui vient la relever. En hiver, l'habit est blanc relevé de vert, au printemps, vert relevé de jaune, en été, jaune relevé de rouge, et en automne, rouge relevé de blanc. La tenue hivernale symbolise les arbres persistants et la végétation qui dort pour se protéger du froid, celle du printemps représente le lent éveil de la forêt, celle de l'été est une allégorie de la splendeur des fleurs et des fruits, et celle du printemps représente les feuilles tombées au sol que la neige commence à recouvrir. En temps de guerre, ces couleurs se retrouvent sur la cape que les prêtres portent en plus de leur armure. La tenue des Bras et des Épines se compose d'un pantalon, de bottes (toujours marron), d'une courte cape et d'un tabard à manches longues l'hiver, courtes l'été. Quel que soit l'habit porté, le symbole de Maïlikki (une tête de licorne taillée dans l'ivoire ou l'os et ornée de fil d'or) est systématiquement porté sur le cœur.

La tenue de cérémonie des Majestombres se compose d'une cotte de mailles et d'une cape vert sombre tissée par les dryades avec du fil d'araignée et dont la couleur est obtenue à partir de teintures naturelles. Nombre de ces chevaliers de la forêt portent une cotte de mailles elfiques que les seigneurs elfes leur ont donnée en remerciement des efforts qu'ils déploient pour défendre la forêt. Leur symbole est un immense houppelombre devant lequel deux épées se croisent. Ils le brodent parfois sur leurs vêtements, à moins qu'ils ne le peignent sur leur bouclier.

Vêtements de tous les jours : En temps normal, les Fidèles de la Forêt s'habillent en fonction du climat et des tâches qu'ils se préparent à accomplir, même s'ils veillent à conserver les couleurs changeantes de leur foi. Lorsqu'il fait très chaud, beaucoup ne portent qu'un baudrier et une écharpe. Ils transportent l'équipement dont ils ont besoin dans des bourses ou de petites sacoches (certains attachent même les objets à leurs bottes). Pour les combats, les Majestombres ont un penchant très prononcé pour la cotte de mailles ou l'armure de cuir cloutée.

Prêtres du culte (rôdeurs)

PRÉ-REQUIS :	Force 13, Dextérité 13, Constitution 14, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Force, Dextérité, Sagesse
ALIGNEMENT :	LB, NB, CB
ARMES :	Au choix
ARMURE :	Au choix (mais sont pénalisés pour certaines de leurs capacités s'ils portent une armure plus encombrante que l'armure de cuir cloutée)
SPHÈRES (MIN) :	Animale, temps, végétale, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les rôdeurs
COMP. REQUISES :	Survie (forêt)
COMP. SUP. :	Trois au choix parmi : chasse, connaissance des animaux, langues vivantes (elfe), pose de collets

La plupart des prêtres du culte de Maïlikki sont des rôdeurs. Si l'on excepte les différences notées ci-dessus, toutes leurs capacités sont détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Prêtres du culte (druides)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 12, Charisme 15
CARAC. PRIM. :	Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	N
ARMES :	Bâton, cimeterre, couteau, dague, épieu, faucille, fléchette, fronde, gourdin
ARMURE :	Armure de cuir, matelassée ou de peau et bouclier de bois, d'os ou taillé dans une carapace (du moment qu'il n'est pas métallique)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, climat, combat, élémentaire, soins, temps, végétale, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Divination, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les druides
COMP. REQUISES :	Connaissance des animaux, herboristerie
COMP. SUP. :	Langues vivantes (deux au choix parmi la liste suivante : dryade, elfe, esprit-follet, korred, licorne, lutin, pégase, pixie, satyre, sylphe, sylvanien), pistage, survie (forêt)

Quelques prêtres du culte de Maïlikki sont des druides. De même que les clercs et les rôdeurs/druides, ils font partie du Bras Armé de la Forêt. Si l'on excepte les différences notées ci-dessus, toutes leurs capacités sont résumées dans l'Appendice 1 : Classes de prêtre et détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Prêtres du culte (rôdeurs/druides)

PRÉ-REQUIS :	Force 13, Dextérité 13, Constitution 14, Sagesse 14, Charisme 15
CARAC. PRIM. :	Force, Dextérité, Sagesse/Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	NB
ARMES :	Arc long, bâton, cimeterre, dague, épée longue, épieu, faucille, fléchette, fronde, gourdin
ARMURE :	Au choix (mais sont pénalisés pour certaines de leurs capacités s'ils portent une armure plus encombrante que l'armure de cuir cloutée ou la cotte de mailles elfique)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, climat, combat, élémentaire, soins, temps, végétale, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Divination, protection, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les rôdeurs et les druides
COMP. REQUISES :	Connaissance des animaux, survie (forêt)
COMP. SUP. :	Langues vivantes (elfe), langues vivantes (deux au choix parmi la liste suivante : dryade, esprit-follet, korred, licorne, lutin, pégase, pixie, satyre, sylphe, sylvanien)

- Seuls les demi-elfes peuvent être rôdeurs/druides (et encore ce choix ne leur est-il pas offert si leur parent elfe est un elfe aquatique).
- Les rôdeurs/druides de Maïlikki constituent la seule et unique exception à l'alignement neutre des druides dans tous les Royaumes Oubliés.
- Leurs TAC0, jets de sauvegarde, dés de vie, points de vie, unités de compétences suivent les règles concernant les personnages multi-classés (voir le *Manuel des Joueurs*).
- La Dame leur accorde de ne pas subir la moindre pénalité à leurs compétences de rôdeur lorsqu'ils portent une cotte de mailles elfique.

Quelques (très rares) prêtres du culte de Maïlikki sont des rôdeurs/druides. Ils font tous partie du Bras Armé de la Forêt et des Majestombres, les chevaliers des bois. Si l'on excepte les différences notées ci-dessus, toutes leurs capacités sont résumées dans l'Appendice 1 : Classes de prêtre et détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Sorts de Maïlikki

Deuxième niveau

Bannissement de la rouille (Altération)

Sphère :	Végétale
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 plante
Jet de sauvegarde :	Aucun

Pour que ce sort fasse effet, le prêtre doit toucher la plante qu'il souhaite affecter et souffler dessus. *Bannissement de la rouille* fait disparaître (de manière permanente) toutes les maladies que la plante pouvait avoir, tout en rendant à ses feuilles leur aspect normal (elles ne sont plus rongées, brûlées, détruites par le froid, etc.) pendant 1 jour par niveau. Le sort ne peut rendre la vie à une plante morte ni permettre au végétal de récupérer des feuilles perdues, mais il améliore nettement l'état de ce qui reste : les fleurs fanées éclosent de nouveau et les feuilles qui s'apprêtaient à tomber retrouvent toute leur vigueur et leur verdure. Celles qui sont déjà tombées au sol ne peuvent être rattachées à la plante, mais un végétal tout rabougri affecté par le sort se remet à pousser même en plein hiver (du moins, tant que l'enchantement fait effet). Une haie toute dégarnie peut donc redevenir bien dense en un instant (et ainsi protéger des regards), tandis qu'une fleur revitalisée grâce au sort peut être cueillie sans crainte (par contre, elle se refane normalement au terme de la durée de l'enchantement).

Si le temps et la saison le permettent, les plantes affectées par le sort recommencent à vivre normalement. Par exemple, un végétal malade soigné grâce à *bannissement de la rouille* se met à pousser normalement (il ne dépérit pas quand l'enchantement arrive à son terme). S'il est lancé sur un végétal intelligent ou mobile (comme un sylvanien ou un tertre errant) de manière à soigner ses blessures, il lui permet de récupérer 1d10+4 points de vie. Par contre, il ne lui permet pas de se développer davantage ou de gagner des points de vie au-delà de son maximum.

Maïlikki a conçu ce sort pour l'offrir à Sylvanus et pour permettre à ses fidèles de toujours pouvoir nourrir les créatures des bois (en leur procurant de la nourriture mangeable à tout moment de l'année).

Épée de bois (Altération, évocation)

Sphère :	Combat
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort transforme sa composante matérielle en arme temporaire : l'épée peut être donnée à quelqu'un, et il est également possible de lui ordonner d'attaquer toute seule (il suffit pour cela de lui indiquer la cible). Quelle que soit l'option choisie, l'arme emploie le TAC0 habituel du prêtre et délivre 1 point de dégât par niveau de son créateur à chaque coup. Elle disparaît instantanément lorsque le sort s'achève ou lorsqu'elle entre en contact avec une flamme. Si on lui ordonne de combattre seule, elle a les caractéristiques suivantes : CA -1, VD vl 16 (A), pv 22, 1 attaque par round.

La cible de l'épée peut être déterminée lors de l'incantation ou plus tard. Il est même possible d'en changer; pour ce faire, le prêtre n'a qu'à ordonner (télépathiquement) à l'arme d'attaquer la créature de son choix (cette dernière doit être visible et comprise dans la portée du sort). Si sa cible désignée meurt ou disparaît, l'épée reste immobile tant qu'on ne lui indique pas une autre créature à attaquer. Le prêtre peut dire à l'arme de combattre seule, puis la donner à quelqu'un, et ainsi de suite jusqu'à ce que le sort s'achève.

L'*épée de bois* est souple, mais elle se casse si une arme tranchante lui inflige plus de points de dégâts qu'elle n'a de points de vie ou si elle se retrouve coincée dans une porte en bois ou en fer. Dans ce cas, le sort s'arrête instantanément. Le personnage peut combattre à l'aide d'une autre arme après avoir ordonné à l'épée d'attaquer seule, mais cette dernière se dissipe dès qu'il lance un nouveau sort (par contre, il peut librement utiliser ses objets magiques).

L'*épée de bois* reste sans effet sur le bois, la pierre ou le métal, mais on peut tout à fait s'en servir pour casser une fiole en verre, renverser des objets ou encore remuer une mixture de loin (il est ainsi possible de lui faire renverser un objet en verre situé en bout de rangée et dont la chute entraînera automatiquement tous ceux qui sont situés à côté). Si le prêtre a le temps de contrôler l'épée en faisant appel à toute sa concentration, elle peut accomplir des tâches très complexes. Elle ne sert pas uniquement à combattre. Si on l'emploie pour transporter des objets (un sac que l'on cherche à faire passer de l'autre côté d'une faille, des clefs que l'on veut amener à un prisonnier), elle se casse si on lui impose un poids plus important que ce que son créateur pourrait lui-même porter (déterminé par son score de Force).

La composante matérielle d'*épée de bois* est une brindille, une branche ou tout autre morceau de bois sur lequel il reste un peu d'écorce et qui n'a pas été coupé, verni, peint ou travaillé à l'aide d'un quelconque outil (autrement dit, il doit être ramassé par terre ou cassé à la main).

Filature (Altération)

Sphère :	Animale
Portée :	Contact
Composantes :	V, M
Durée :	1 tour/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Le sujet de ce sort est quasiment indétectable en zone rurale (comme s'il s'était caché dans l'ombre avec 99 % d'efficacité). Il est également silencieux (à 99 %) et l'enchantement va même jusqu'à masquer son odeur naturelle et la chaleur qu'il dégage (là encore, il a 99 % de chances de ne pas être détecté si l'on cherche à le repérer à l'odeur ou à l'infravision). S'il reste immobile, il est totalement impossible de le remarquer (sauf en ayant recours à des moyens magiques) s'il se trouve à plus de 10 m.

Le fait de se mouvoir ne met pas un terme au sort mais rend la détection possible sans moyens magiques. Dans ce cas, le sujet a 50 % de chances de se déplacer silencieusement et 65 % de chances de ne pas être détecté à l'infravision (ce dernier pourcentage ne peut être modifié ; par contre, si les capacités de déplacement silencieux ou de dissimulation dans l'ombre du personnage sont supérieures, on utilise son pourcentage habituel). La protection contre la détection olfactive, elle, reste la même que l'on se meuve ou non (99 % de chances d'efficacité).

Les effets du sort prennent fin à l'expiration de sa durée ou lorsque le sujet attaque.

Les composantes matérielles de *filature* sont le symbole sacré du prêtre et un morceau séché de peau de lézard ou de caméléon.

Cinquième niveau

Guérison par les arbres (Altération, nécromancie)

Sphère :	Nécromancie, soins, végétale
Portée :	0
Composantes :	V, S

Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Le jeteur de sorts et 1 arbre
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre blessé d'entrer dans le tronc d'un arbre et de s'y cacher aussi longtemps qu'il le souhaite en profitant de ses bienfaits curatifs. Tant qu'il reste là, il voit et entend tout ce qui se passe à proximité mais ne peut être détecté d'aucune manière que ce soit, tandis que l'arbre le protège contre la chaleur, le froid, la pluie, le soleil, la neige, et ainsi de suite. L'arbre ne dégage aucune aura magique et rien n'indique l'endroit où le personnage s'est enfoncé dans son tronc. Toutes les fonctions corporelles du prêtre sont momentanément suspendues, ce qui signifie qu'il n'a plus besoin de boire, manger, dormir ou même respirer. Il récupère 1 point de vie tous les 6 tours de symbiose avec l'arbre. Il y a également 40 % de chances que le végétal soigne les éventuelles infections du personnage, et ce même si ce dernier n'est pas conscient d'être malade (s'il a contracté plusieurs maladies, il faut jeter les dés pour chacune). Par contre, *guérison par les arbres* ne peut rien contre les poisons, à moins qu'ils ne proviennent des arbres (auquel cas le sort les neutralise automatiquement).

Si l'arbre est endommagé, le prêtre subit la moitié des dégâts et peut sortir à tout moment. Il peut également utiliser ses sorts et objets magiques pour soigner l'arbre de l'intérieur. Par contre, les sorts d'attaque ne doivent en aucun cas être lancés depuis l'intérieur du tronc, sous peine de détruire l'arbre.

Une fois que le prêtre sort de l'arbre, l'enchantement cesse de faire effet. Pour y retourner, il doit donc lancer une nouvelle fois le sort. Par contre, il lui est possible de sortir partiellement de l'arbre pour parler, faire des signes, donner un objet, etc., du moment qu'une partie de son corps reste à l'intérieur du tronc. Tous les objets portés et tenus à la main par le prêtre entrent dans l'arbre avec lui, mais il lui est impossible d'en acquérir d'autres par la suite : s'il tend le bras hors du tronc pour saisir un objet, celui-ci ne peut pénétrer dans le végétal.

Guérison par les arbres ne permet pas d'entrer dans un sylvanien ou autre végétal doué d'intelligence. Si le personnage inflige sciemment des dégâts à l'arbre, ce dernier l'expulse sans autre forme de procès.

Septième niveau

Création de sylvanien (Altération, invocation/évocation)

Sphère : Végétale
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 brindille, branche, buisson ou arbre (vivant)
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme sa composante matérielle en sylvanien qui sert son créateur avec la plus grande loyauté jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que l'enchantement prenne fin. Au terme de la durée du sort, le sylvanien s'affaiblit rapidement puis disparaît. Comme la composante matérielle est détruite lors de l'invocation, les prêtres de Maïlikki ne font appel à ce sort qu'en cas de grande nécessité. C'est le végétal utilisé qui détermine la puissance du sylvanien obtenu : il a 7 DV si on le crée à partir d'une brindille, 8 DV si l'on se sert d'une branche, 9 ou 10 DV si l'on utilise un buisson, et 11 ou 12 DV s'il voit le jour à partir d'un arbre vivant.

La composante matérielle de *création de sylvanien* est une brindille, une branche, un buisson ou un arbre vivant.

Malar

(Seigneur des Bêtes, Maître des Bêtes, le Félin au Sang Noir, l'Ours Sanguinaire)

Puissance mineure des Carcères, CM

Sphère d'influence :	Chasseurs, bêtes et monstres sanguinaires, sang, soif de meurtre, lycanthropes maléfiques, plaisir de la traque
Autres noms :	Le Chasseur (dans le Bief de Vilhon), le Massacreur (sur la Glace Sans Fin et le Grand Glacier), l'Ours Bleu (chez les Uthgarti), Herné (pour les orques de la Grande Forêt)
Nom du domaine :	Colothys/Les Terres de Chasse
Supérieur :	Talos
Alliés :	Aurile, Baine (mort), Loviatar, Talos, Umberlie
Ennemis :	Chauntéa, Déneïr, Eldath, Gwaeron Bourrasque, Ilmater, Luruë la Licorne, Nobianon, Shiallia, Sunie, Sylvanus, Uthgar
Symbole :	Patte bestiale couverte d'une fourrure brune, aux griffes maculées de sang frais
Alignement des fidèles :	N, CN, LM, NM, CM



Malar est le dieu du monde sauvage. Au même titre qu'Aurile et Umberlie, il fait partie des Dieux de la Furie qui servent Talos. Il est vénéré par tous ceux qui chassent par plaisir, mais aussi par les rôdeurs déchus, les carnivores doués d'intelligence et les lycanthropes. Ceux qui subissent des déprédations des bêtes sauvages tentent de l'apaiser en lui offrant de la viande sanguinolente et encore chaude, mais il accepte rarement de tels cadeaux. Sous son aspect le plus favorable, il est honoré par ceux qui s'identifient avec le côté sauvage de la nature, mais aussi avec la grâce et l'amoralité du prédateur.

Malar retire un plaisir presque sexuel de la chasse et de la mise à mort. Il se repaît de la terreur éprouvée par sa proie et se nourrit de son sang. Il s'exprime toujours par grognements, d'un ton menaçant. Il méprise l'équilibre que recherchent les druides et utilise ses fidèles pour veiller à ce qu'un tel état ne soit jamais atteint. Quand l'envie l'en prend, c'est-à-dire presque constamment, il se manifeste sur Féerûne sous forme d'avatar et mène de grandes traques qui le conduisent aux quatre coins des Royaumes.

C'est ce qu'il a fait durant le Temps des Troubles. On sait qu'il a affronté Nobanion dans la Forêt de Gulthmere, car leur affrontement est resté célèbre sous le nom de Combat des Ombres Rugissantes. Mais, allié aux druides de l'Enclave d'Émeraude, le Dieu Lion a réussi à repousser Malar. Le Seigneur des Bêtes a dû s'enfuir en direction du Nord mais, quand il a refait son apparition, il s'est fait traquer par le Pisteur, Gwaeron Bourrasque. Il est toutefois parvenu à défier et à tuer Herné, incarnation corrompue du Maître de la Chasse qui était arrivé dans les Royaumes suite à la vague d'immigrants à laquelle on doit également Oghma et d'autres dieux. Herné était vénéré par les orques de la Grande Forêt et Malar a absorbé sa sphère d'influence.

Lorsque la Crise des Avatars s'est achevée, Malar s'est retrouvé affaibli par la puissance croissante de Talos. Il a donc dû partir en quête de nouveaux fidèles au sein des tribus humanoïdes, et nombre de ces créatures le vénèrent désormais, en plus de leur panthéon traditionnel. Malar a également réussi à arracher quelques fidèles humains à leurs cultes animaliers respectifs, ce, après avoir massacré l'esprit-totem de chaque culte et absorbé sa sphère d'influence. L'Ours Bleu a été l'un des premiers à périr sous ses coups de griffes. Adoré par les barbares uthgarti, ce dieu avait fondé un culte perverti par de nombreux contacts avec des créatures des plans inférieurs. Dans d'autres contrées, on le vénérait sous le nom de Massacreur, le Dieu Ours.

Avatar de Malar (rôdeur 30, druide 17)

Lorsqu'il vient chasser dans les Royaumes, Malar prend, soit l'aspect de la Bête, soit celui du Maître de la Chasse. La Bête est un félin haut comme un homme, qui se déplace avec une grâce infinie. Sa fourrure noire est maculée de sang, de même que ses crocs et griffes, qui gouttent sans cesse. Elle est incapable de parler.

Le Maître de la Chasse, que l'on nomme également Chasseur Sauvage, est un humanoïde de 3,60 m de haut. Il est intégralement recouvert d'un pelage noir, ses yeux sont rouges, son crâne s'orne de bois redoutables et un trou béant vient remplacer son nez et sa bouche. Sous cette forme, Malar peut parler normalement. Il a la possibilité de faire disparaître (et réapparaître) ses bois à volonté, ce qui lui permet d'éviter de les endommager et de déjouer les plans de ceux qui voudraient les mettre à profit pour le restreindre. Le Maître de la Chasse est généralement accompagné d'une meute de 21 loups noirs (ou loups des glaces dans les régions arctiques) qui ont tous le maximum de points de vie.

Malar a accès à toutes les sphères, mais il préfère les sorts des sphères suivantes : animale, combat et conjuration. Il prend souvent part aux chasse prêchées par ses prêtres. Lorsqu'il leur rend visite de la sorte, ses fidèles font tout pour l'impressionner et lui montrer leur courage, avec pour conséquence qu'ils se débarrassent souvent de leurs armes pour traquer leur proie (un ours, un loup, un ours-hibou ou un monstre plus terrible encore) à mains nues. Même si Malar pense que chacun doit se défendre seul et que le chasseur doit lui aussi connaître la douleur et la terreur qui sont le lot quotidien de la proie, il arrive qu'il soigne ses prêtres en de telles occasions (auquel cas, sa magie curative est dispensée par le sang brûlant qui goutte perpétuellement de ses griffes).

CA -3 ; VD 21 (bd 22 m) ; pv 207 ; TAC0 -9 ; #AT 5* ou 3**
Dég 3d4+11/3d4+11/3d4+11/3d4+11/4d4+11 (griffesx4/crocs, +11 grâce à sa Force) ou 1d10+11 (bois, +11 grâce à sa Force) et 1d6+16/1d6+16 (*épieu* +3, +11 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 70 % ; TA G (3,60 m de long pour la Bête, 3,60 m de haut pour le Maître de la Chasse)
For 23, Dex 24, Con 23, Int 15, Sag 20, Cha 18
Sorts : P : 10/10/9/9/5/3/2
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

* Chaque round, la Bête délivre 1 morsure et 4 coups de griffes.
** Le Maître de la Chasse attaque 3 fois par round : 1 coup de bois et 2 coups d'épieu.

Attaques/défenses spéciales : Quel que soit l'avatar choisi par Malar, son rire est celui d'un géant au coffre impressionnant. C'est un chasseur-né et seuls deux autres dieux sont de meilleurs pisteurs que lui : Gwaeron Bourrasque et Maïlikki. Il lui faut 1 round pour passer de la Bête au Chasseur (par le biais de *changement de forme*) et il peut faire appel à cette faculté 1 fois par tour. Quel que soit son aspect, il peut lancer *convocation de monstres I, II, III, IV, V, VI* ou *VII* 1 fois par round, en plus de jeter 1 autre sort. C'est lui qui détermine les créatures qui répondent à son appel; il choisit systématiquement des prédateurs.

Au combat, la Bête saute sur ses adversaires, ce qui lui permet de les mordre et de les attaquer à l'aide de ses quatre pattes. Sa morsure transmet la lycanthropie à volonté (la victime est transformée en lycanthrope déterminé aléatoirement). Le Maître de la Chasse attaque à l'aide de ses bois et de son *épieu +3*. Si, sur le jet d'attaque des bois, il obtient un score supérieur d'au moins 4 points au total qu'il lui fallait atteindre, il empale sa proie (double dégâts). Son épieu magique disparaît dès qu'il le lâche (pour quelque raison que ce soit) et réapparaît dans sa main dès qu'il le souhaite.

Malar se régénère au rythme de 5 points de vie par round. Chaque fois qu'il change de forme, il récupère 5d8 points de vie, ainsi que d'éventuels membres tranchés. Il est immunisé contre les sorts et effets magiques de type *charme* et personne ne peut lui faire prendre une forme qu'il ne veut pas revêtir. Il ne bénéficie pas d'attaques spéciales contre les morts-vivants. Par contre, ces derniers sont incapables de le toucher (à moins d'être d'origine divine), aussi l'évitent-ils autant que possible.

Autres manifestations

Malar aime beaucoup apparaître sous la forme d'un nuage noir au milieu duquel brillent deux gros yeux de fauve, rouges et luisants. Cet aspect lui permet de parler, de pousser des rugissements ou des grognements bestiaux et (ce qu'il préfère) de partir de grands éclats de rire.

Il peut également se manifester sous la forme d'une patte désincarnée (semblable à celle que fait apparaître le sort *griffes bestiales*, décrit ci-dessous). Cette incarnation (qu'il peut adopter en 1 round à partir du nuage noir) peut indiquer des individus ou des objets, tracer des symboles ou écrire en l'air (en lettres de sang), soulever et manipuler des objets, et même combattre (CA 0, VD vl 21 (A), pv 101, TAC0 -8, #AT 2 ; Dég 3d4/3d4). Un rugissement incroyablement grave accompagne généralement cette manifestation.

Malar agit fréquemment par le biais des prédateurs, dont les ours, grands félins de toutes sortes, bêtes éclipsantes, mucals, gargantuas, leucrottas (petites et grandes), lycanthropes maléfiques, ours-hiboux, pérytons, muloups, gloutons, aurumvoræ et autres loups (et même, exceptionnellement, la tarrasque). Il arrive qu'il place des profondateurs prêts à enchanter dans les régions où les prédateurs sont rares ; de cette manière, la chasse ne s'arrête jamais.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, guerriers, magiciens
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Guer : non, Mag : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : non, Guer : non, Mag : non

Tous les clercs et prêtres du culte de Malar reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. De plus, ils sont obligés de prendre la compétence chasse, pistage et connaissance des animaux étant elles aussi très recommandées. Les clercs ont le droit d'utiliser la dague.

Malar n'est pas un dieu populaire et ses fidèles sont peu nombreux. Tout comme Umberlie, on le prie souvent pour lui demander de ne pas agir (plutôt que le contraire). Les cultes qui le vénèrent terrorisent les régions civilisées et survivent grâce au braconnage.

Ses temples sont très simples. En règle générale, ils se composent uniquement d'un cercle de pierres incurvées (et taillées de manière à représenter des crocs) disposé dans une clairière reculée. Souvent, et plus particulièrement dans les contrées civilisées, où le culte de Malar est méprisé et haï, ce lieu de culte est bâti au-dessus d'un réseau de galeries taillées dans le calcaire et l'on y accède par un trou menant au centre du cercle. Les tunnels tortueux font office de terrain de chasse sur lequel les Malarites traquent les proies (généralement des humains et des demi-humains) qu'ils ont capturées à la surface.

La structure du clergé est tout sauf stricte et ne repose sur aucune hiérarchie centrale. Cela la rend d'autant plus difficile à détruire, car il suffit d'éradiquer un culte pour qu'un autre prenne sa place ailleurs. L'organisation est bâtie autour du concept de la chasse et regroupe plusieurs cultes indépendants, ou "Meutes". Le dirigeant de chacun de ces groupes porte le nom de Chef de Meute. Il peut s'agir d'un prêtre, d'un guerrier, d'un magicien (très rarement) ou même d'un prédateur polymorphe (par exemple, un mucal ou lycanthrope d'alignement mauvais). Quand il est humain, le Chef de Meute est reconnaissable à sa coiffure, qui est généralement une tête d'ours, de grand félin ou d'un autre prédateur qu'il a tué à mains nues. Ce poste se gagne au combat (l'affrontement se poursuivant jusqu'à la mort de l'un des deux belligérants si celui qui est dominé ne se rend pas). C'est le Chef de Meute qui décide où et quand doivent se dérouler les chasses rituelles, ainsi que la proie qui est traquée à l'occasion.

Les prêtres sont connus sous le nom de Maîtres (ou Seigneurs) de la Meute, ce, afin de les différencier des fidèles (qui, eux, sont juste "de la Meute"). Aucun titre individuel n'est usité, à l'exception de Vieux Chasseur pour les prêtres d'âge vénérable. Malgré cela, les prêtres se font souvent appeler Frère Cerf ou Sœur Louve, en souvenir de la plus puissante créature qu'ils ont réussi à tuer, seuls, à mains nues ou à l'aide de leur seule dague ou de leurs *griffes de Malar*. Les prêtres du culte portent le nom de griffes.

Dogme : L'enseignement de Malar se résume à la raison du plus fort. Une mort brutale et sanglante n'est jamais vide de sens, tandis que "Puissiez-vous mourir de vieillesse" est une insulte pour un Malarite. La chasse est au cœur de la vie et de la mort. Ce duel qui oppose le chasseur et la proie est le point fort de l'existence, car il détermine qui vivra et qui mourra. Les Malarites doivent considérer que toute tâche importante est une traque et rester perpétuellement alertes. Il leur faut arpenter les contrées sauvages sans peur, comme leur maître, et ne jamais craindre la chasse. C'est en faisant preuve de bravoure qu'ils pourront s'imposer.

Les novices entendent le discours suivant : "La sauvagerie et les émotions puissantes l'emportent toujours sur la raison et la réflexion. Les forts doivent tuer le plus souvent possible et exulter en le faisant, car ce n'est qu'ainsi qu'ils pourront survivre et dominer cette meute qu'est la société, malgré les atours civilisés dont elle se revêt. Goûte le sang de tes proies et ne les tue jamais de loin. La gloire et le péril de la chasse doivent être partagés avec les autres par le biais de récits exaltants. Œuvre contre les bûcherons, les fermiers et tous ceux qui cherchent à repousser la forêt et à tuer les bêtes sauvages parce qu'elles sont dangereuses. Ne permets pas aux druides de vivre, car ils prônent, non pas la raison du plus fort, mais un équilibre soumis qui permet aux faibles de survivre et, bien souvent, de diriger. N'abats jamais les bêtes sauvages enceintes ou en bas âge, ni les profondérateurs. De cette manière, le gibier ne manquera jamais."

Activités quotidiennes : Les prêtres de Malar chassent aussi souvent que possible, en faisant en sorte que le péril de la traque aille crescendo et que le final (la mise à mort) se déroule dans une zone civilisé (ce qui leur permet de démontrer leur supériorité). Les gens qui n'apprécient pas de voir des leucrottas, loups, bêtes éclipsantes et autres monstres terrifiés poursuivis jusque dans leur ville détestent bien souvent les Malarites, mais c'est exactement ce que ces derniers recherchent. En effet, ceux qui ne vénèrent pas le Seigneur des Bêtes doivent le respecter, même si ce respect naît de la peur.

Les prêtres prêchent également les joies et les récompenses de la chasse. Ils œuvrent constamment pour empêcher l'expansion des fermes et des communautés humaines, ce, afin que les Royaumes restent aussi sauvages que possible. Ils s'opposent aux clergés de Chauntéa, Déneïr, Eldath, Ilmater et Sylvanus, se livrant contre eux à des actes de vandalisme semblables à ceux que pourraient commettre des hors-la-loi ou de jeunes nobles désœuvrés.

Ils cherchent à tuer tous les druides qu'ils rencontrent car, pour eux, l'équilibre qu'ils prêchent est le véritable ennemi des amoureux de la chasse. Ils sont persuadés que cette théorie interfère avec le juste triomphe du fort sur le faible. En conséquence, les druides, leurs amis et les organisations qui sont, au moins en partie, liées aux divinités de la nature (comme les Ménestrels) éliminent également les Malarites chaque fois qu'ils en ont l'occasion.

Festivités et cérémonies religieuses : Le culte de Malar tourne autour de la chasse. Les prières dédiées au Seigneur des Bêtes le sont donc généralement avant que la poursuite s'engage, lorsqu'elle bat son plein et une fois qu'elle est achevée et que l'on boit au succès à côté de la dépouille de la proie (c'est d'ailleurs bien souvent son sang qui est bu). Le Chant du Sang, mélopée extrêmement répétitive, est ainsi entonné près de la dépouille de toutes les créatures tuées au cours de la chasse et, de la même manière, il convient de prier Malar chaque fois que l'on se nourrit de sa proie.

Les seules cérémonies importantes du culte sont le Festin des Cerfs et les Grandes Chasses. Le Festin des Cerfs se déroule le jour de l'équinoxe messale et voit les Malarites parader dans de proches communautés en arborant la tête de toutes les créatures qu'ils ont abattues au cours de la précédente décade (période où ils ne cessent de tuer) ; par la suite, ils invitent qui le souhaite à prendre part au festin. Ce dernier dure deux jours entiers et les animaux abattus en constituent le plat principal. Tout le monde peut participer, même les druides (protégés, en cette occasion, par la "Paix de la Table"). Lors du repas, les prêtres annoncent en public qu'ils chasseront lors de l'hiver à venir pour les veuves, les personnes âgées, les infirmes et les orphelins. Dans la plupart des communautés, le culte de Malar n'est jamais aussi bien vu que ce jour-là.

Le Seigneur des Bêtes oblige toutes ses Meutes à célébrer au moins une Grande Chasse par saison. Il s'agit là d'un événement auquel prennent part tous les Malarites capables de marcher. Ils portent des bottes et une coiffure qui n'est autre que le crâne de la plus puissante créature dont ils sont personnellement

venu à bout, et ne sont armés que d'un couteau ou de leurs *griffes de Malar*. Leur proie (un humanoïde doué de raison, qui est bien souvent un humain de sexe masculin) est lâchée dans un bois (ou un réseau de galeries) entouré par les prêtres. Elle est armée et revêtue d'une armure, et on lui fournit même tous les objets non magiques qu'elle souhaite (s'il est possible de les obtenir). Une fois lâchée, elle est traquée jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si jamais elle parvient à s'échapper du territoire de chasse (défini avant que la poursuite s'engage) en moins d'un jour et une nuit, ou si elle survit jusqu'à l'aube suivant le début du rituel, elle est libre de partir. De plus, elle ne pourra plus jamais être chassée par les Malarites et est libre de demander ce qu'elle souhaite au Chef de Meute (ce dernier ne pouvant bien sûr accorder que ce qui est en son pouvoir et refusant catégoriquement de tuer un Malarite).

La proie est bien souvent un druide, et jamais un fidèle de Malar (le Chef de Meute ne peut donc se servir de la Grande Chasse pour éliminer un rival). Une fois abattue, elle est incinérée pour que Malar se repaisse de ses cendres.

Lieux de culte principaux : Le centre de la foi dans le Grand Val (et même dans tout Féerûne à l'est du Bief du Dragon et au nord de Thay) est l'Antre Divin, situé à Bezentil. Là, le Chef de Meute Skith Tsornagar dirige quelque 70 prêtres et deux fois plus de fidèles qui, tous, sont des chasseurs aguerris. Les Malarites du temple organisent de nombreuses expéditions qui les entraînent dans les régions les plus lointaines de Toril, où ils peuvent traquer un gibier exotique. Une douzaine d'entre eux sont des forgerons, chargés de créer les Vraies Griffes du Dieu (des *griffes de Malar* approuvées par le clergé).

La Terre de Chasse des Profondeurs est un temple en essor constant, situé dans une forêt souterraine du nom de Bois de Saul (que l'on trouve sous Montprofont, en dessous d'Eauprofonde). Il est dirigé par Benita Sombrevent, qui a sous ses ordres plus de 60 prêtres et autant de guerriers, roublards et fidèles. Son influence ne cesse de croître à Montprofont et il organise de plus en plus de chasses à la surface, dans les rues de la ville.

Ordres affiliés : Le clergé de Malar inclut quelques prêtres solitaires qui ne sont affiliés à aucune Meute. Ces ermites, que l'on connaît sous le nom de Maître des Bêtes, sont tellement liés aux animaux et aux prédateurs monstrueux qu'ils peuvent presque leur parler par télépathie. Selon la rumeur, ils détiendraient des pouvoirs terrifiants qui ne seraient pas sans ressembler à ceux des druides de haut niveau. Leur caractère et leur mode de vie sont ceux de bêtes féroces et ils dominent tous les prédateurs d'une large région grâce à de multiples utilisations du sort *compagnon animal* (les autres Malarites, eux, ne peuvent jamais avoir plus d'un compagnon à la fois). Il est rare que les Maîtres des Bêtes réclament l'aide des autres prêtres qui se trouvent sur leur territoire mais, quand ils le font, peu de Chefs de Meute osent leur tenir tête. Il y a souvent un lien entre les zones où les Maîtres des Bêtes s'installent et celles où les cercles de druides sont présents. Les Maîtres des Bêtes et leurs serviteurs livrent une guerre sans merci aux druides des environs.

Malar est également servi par quelques rares Seigneurs des Bêtes. Ces jeteurs de sorts solitaires donnent naissance à des monstres surnaturels (bulettes, ours-hiboux, pérytons, etc.). La plupart d'entre eux sont humains, mais quelques-uns sont issus des rangs des illithids ou encore des tyrannœils. L'un des Seigneurs des Bêtes les plus importants de tout le Nord est ainsi une liche illithid. On prétend qu'elle est basée dans les ruines de Dekanter et qu'elle cherche à se tailler un empire dans les Tréfonds Obscurs à l'aide de son armée de bêtes sauvages.

Vêtements sacerdotaux : La coiffure des Chefs de Meute n'est autre que la tête du plus dangereux prédateur qu'ils ont réussi à tuer à mains nues (il s'agit généralement d'un ours ou d'un grand félin, mais un ours-hibou, une leucrotta ou un péryton sont possibles). Aucun Malarite ne se déplace sans son cor de chasse, glissé à la ceinture, et un minimum de trois dagues (une dans chaque botte, la troisième étant glissée dans un fourreau caché sous l'aisselle ou au niveau de la nuque). Un habit forestier dans les tons roux et bruns est la tenue favorite pour la chasse (de jour, une cape couverte de taches noires, grises et vertes permet de camoufler ces couleurs trop voyantes). Quand les prêtres souhaitent faire grande impression, ils ajoutent souvent à leur tenue de nombreuses peaux et des colliers d'ossements, de dents et de griffes.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres de Malar partant à l'aventure s'habillent de manière pratique, mais la plupart d'entre eux préfèrent les armures faites de peaux de créatures vivantes (extrêmement flexibles, elles leur laissent en effet une grande liberté de mouvement et leur permettent de se déplacer rapidement). Peaux de prédateurs et colliers de griffes et de crocs sont ajoutés à l'ensemble pour montrer à tous que le prêtre est un grand chasseur.

Prêtres du culte et Chefs de Meute peuvent utiliser les *griffes de Malar*. Cette arme prend la forme d'un poing américain hérissé de pointes métalliques. Le prêtre doit lui allouer une compétence martiale pour pouvoir l'utiliser, suite à quoi il est capable de frapper 1 fois par round et par griffe sans encourir le moindre désavantage. Les *griffes de Malar* pèsent un total de 500 g (250 g chacune). Ce sont des armes de taille P qui ont une vitesse de 2 et infligent les dégâts suivants (type P/T) : 1d6 points contre les adversaires de taille M ou moins, et 1d4 contre ceux qui sont de taille G ou plus.

Même si ces armes sont fabriquées en divers endroits, les seules Vraies Griffes du Dieu sortent des forges de l'Antre Divin, le plus grand temple de Malar à la surface de Toril. Elles sont bénies par le sang des proies tuées au cours de la chasse et enchantées de manière à ne jamais rouiller (même face à un monstre rouilleur ou un sort destiné à provoquer la corrosion). Des marques minuscules permettent aux artisans qui les ont forgées d'identifier chaque paire avec une grande précision. N'importe qui peut utiliser les *griffes de Malar* mais, si un infidèle (ou même un fidèle qui ne serait pas prêtre) s'avise de le faire, il encourt le courroux de tout le clergé et est traqué jusqu'à ce que mort s'ensuive (ce, afin de servir d'avertissement pour les autres).

Prêtres du culte (griffes)

PRÉ-REQUIS :	Force 13, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	CM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus dague et *griffes de Malar*
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, climat, combat, conjuration, guerre, soins, soleil, végétale
SPHÈRES (MIN) :	Divination, élémentaire, protection, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Connaissance des animaux, *griffes de Malar* (compétence martiale)
COMP. SUP. :	Chasse x4 (ce qui confère un bonus de -2 au test de Sagesse), survie (au choix)

- Bien que la plupart des griffes soient des humains, leurs rangs incluent également des wemics renégats, des demi-orques, des demi-ogres et d'autres humanoïdes maléfiques.
- Les griffes peuvent choisir des compétences diverses dans les groupes combattant et prêtre sans payer de coût supplémentaire.
- Elles peuvent utiliser les *griffes de Malar*. Ces armes sont décrites ci-dessus, sous l'en-tête Vêtements de tous les jours. On ne peut se les procurer que par le biais du clergé car elles ne sont normalement vendues nulle part. Les prêtres du culte de Malar peuvent s'en servir pour attaquer 2 fois par round (sans malus au jet d'attaque), 1 fois/main.
- Au 3ème niveau, les griffes sont capables d'identifier végétaux et animaux avec 98 % d'efficacité. Elles ont également le même pourcentage de chances de déterminer si de l'eau est pure ou non.
- Toujours au 3ème niveau, elles peuvent lancer *Griffes bestiales* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, elles deviennent capables de suivre les traces des animaux. Cela se traduit par la compétence pistage, gagnée sans dépenser la moindre unité (si le personnage la maîtrise déjà, il gagne un bonus de -4 à son test de Sagesse lorsqu'il traque des animaux sauvages).
- Au 7ème niveau, elles sont immunisées contre les effets des sorts de type *charme* jetés par les créatures de la forêt (ce qui inclut les druides).
- Également à partir du 7ème niveau, elles attaquent 3 fois tous les 2 rounds (ou gagnent 1 attaque supplémentaire tous les 2 rounds avec une de leurs *griffes de Malar*).
- Au 10ème niveau, elles peuvent lancer *rage* (sort de prêtre, niveau 5) ou *vie animale* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.
- Enfin, au 13ème niveau, elles peuvent attaquer 2 fois par round (ou elles gagnent 1 attaque par round avec une de leurs *griffes de Malar*).

Sorts de Malar

Deuxième niveau

Griffes bestiales (Altération, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Les bras du jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort transforme temporairement les bras du prêtre en pattes poilues dotées de terribles griffes. L'enchantement lui confère une Force de 18/72 et lui permet de frapper 2 fois par round (1 fois par patte, à moins qu'il ne tienne quelque chose) en bénéficiant d'un bonus de +2 au jet d'attaque et en infligeant un total de 2d4+4 points de dégâts à chaque coup. S'il le souhaite, il peut attaquer à l'aide d'une arme, auquel cas il doit se plier aux règles normales et ne bénéficie que du bonus conféré par l'augmentation de Force (+2/+4).

Le personnage peut mettre un terme au sort quand il le désire et ses bras retrouvent instantanément leur état normal. Cette transformation fait disparaître

tous les dommages subis par les pattes griffues, tant en termes de points de dégâts que de mutilations ou d'attaques magiques (pourrissement, etc.).

La Dextérité du prêtre n'est en rien diminuée par les *griffes bestiales*, qui lui permettent de manipuler de petits objets et d'effectuer toutes les tâches délicates dont il est normalement capable. Les pattes griffues ne peuvent être transformées par magie. En d'autres termes, si le personnage est changé en grenouille, il garde ses *griffes bestiales* (et il en va de même s'il modifie son apparence à l'aide d'un sort tel que *changement de forme*).

Quatrième niveau

Compagnon animal (Conjuration/convocation)

Sphère : Animale
Portée : 750 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 heure
Zone d'effet : 1 compagnon animal
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort est similaire à *familier* (sort de magicien, niveau 1), si ce n'est qu'il est plus puissant sous certains côtés. Le prêtre qui le lance cherche à obtenir la réponse d'un animal qui pourra l'aider ou lui tenir compagnie. Tous comme les magiciens, les prêtres ne peuvent avoir qu'un seul compagnon à la fois et ne savent pas quel type de créature va répondre à leur appel, à moins qu'ils ne lancent *compagnon animal* en conjonction avec *convocation d'animaux*.

Quelle que soit la créature appelée, son intelligence et son espérance de vie sont supérieures à la normale. L'animal a une Intelligence de 4 ou 5. Le prêtre bénéficie des sens plus aiguisés de son compagnon, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de surprise.

Le prêtre est lié télépathiquement à son compagnon, ce qui lui permet de lui donner des directives par la pensée (pas seulement par la parole). De la même manière, il comprend les pensées et les cris de son compagnon, comme s'il bénéficiait de l'effet du sort *langages des animaux*.

Si l'animal se trouve à plus de 1,5 km du prêtre pendant plus d'une journée, il perd 1 point de vie par jour et finit par en mourir.

Contrairement au familier du magicien, le compagnon animal du prêtre ne bénéficie pas des jets de sauvegarde de ce dernier. De plus, le personnage ne subit pas le moindre point de dégâts si son compagnon meurt.

Le prêtre peut lancer ce sort 1 fois par mois jusqu'à ce qu'un animal lui réponde. Il doit commencer par prier pendant 1 heure et demander à son dieu de lui envoyer un compagnon en brûlant pour 100 po d'encens. Jetez alors 1d20 et consultez la table ci-dessous. Dès que l'incantation s'achève, le personnage sait s'il a réussi ou non. En cas de succès, le compagnon fait son apparition 1d4 heures plus tard.

1d20	Compagnon	Facultés sensorielles
1-3	Chien sauvage	Odorat, ouïe
4-6	Aigle	Vue (de loin)
7-9	Sanglier	Odorat, ouïe
10-12	Renard	Odorat, ouïe
13-15	Rat géant	Vision nocturne
16-18	Blaireau	Odorat
19-20	Pas de compagnon dans la portée du sort	–

Si le prêtre frappe son compagnon ou arrête de le nourrir, le sort cesse de faire effet et l'animal est libre de partir. Dans ce cas, le personnage ne pourra plus jamais avoir un compagnon de cette espèce.

En règle générale, l'animal est CA 7 et a 3d4 pv plus 1 par niveau du personnage.

La composante matérielle de *compagnon animal* est l'encens brûlé lors de la cérémonie (valeur 100 po).

Vision animale (Altération)

Sphère : Animale
Portée : Contact
Composantes : S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est souvent utilisé par les prêtres qui ont un compagnon animal. Si le personnage touche ce dernier lors de l'incantation, il peut voir par ses yeux. Par la suite, tant que l'enchantement se prolonge, le prêtre voit tout ce que l'animal contemple.

Tant que le personnage fait appel à *vision animale*, il doit rester immobile et se concentrer sur le sujet. S'il subit le moindre point de dégâts, le sort s'interrompt aussitôt.

Ce sort est particulièrement utile quand le prêtre souhaite espionner quelqu'un ou reconnaître un territoire avant de s'y aventurer.

Cinquième niveau

Rage (Altération)

Sphère : Combat
Portée : Contact
Composantes : V
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort insuffle au sujet une rage terrible qui augmente sa Force, ses points de vie et ses facultés martiales. Quel que soit le maximum auquel il peut prétendre en fonction de sa race, sa Force passe à 18 (ou à 19 si elle est déjà à 18). De plus, il gagne 1 attaque supplémentaire par round et 10 points de vie (si jamais ces pv lui permettent de dépasser son maximum habituel, l'excédant disparaît au terme de la durée du sort). Enfin, il gagne un bonus de -1 à l'initiative et un autre de +2 à ses jets de sauvegarde tant que l'enchantement fait effet.

Malgré la rage qui l'habite, le personnage est capable de faire la différence entre ses amis et ses ennemis s'il réussit un test d'Intelligence assorti d'un malus de +2. Par contre, il est tellement pris par le combat qu'il est *dans l'incapacité de lancer le moindre sort*.

Quand le sort s'achève, le sujet est épuisé et doit s'allonger sans bouger pendant 1 tour complet. Tant qu'il ne s'est pas reposé, il est incapable de combattre ou de faire quoi que ce soit de fatigant.

Sixième niveau

Vie animale (Altération)

Sphère : Animale
Portée : 60 m
Composantes : V, S
Durée : 3 tours + 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Lorsque le prêtre lance ce sort, son esprit est transféré dans le corps de l'animal de son choix. Il acquiert aussitôt les sens et les facultés de son hôte, ce qui inclut les points de vie, la CA et les capacités de déplacement. Il contrôle totalement l'animal. Il peut ainsi occuper temporairement le corps d'un faucon et survoler une zone de façon à déterminer son relief ou sa végétation, ses occupants, etc.

Tant que le sort fonctionne, le corps du prêtre reste immobile, ce qui le rend terriblement vulnérable. Le personnage n'a aucune conscience de son corps ou de ce qui peut lui arriver. De la même manière, l'esprit de l'animal est réprimé pendant toute la durée de l'enchantement.

Si le corps du prêtre est tué, son esprit reste dans l'animal jusqu'à ce que celui-ci meure à son tour ou jusqu'à ce qu'un *souhait* permette de modifier la situation. Si l'animal décède alors que le prêtre l'occupe encore, l'esprit du personnage est automatiquement expulsé et retourne dans son propre corps. Là, il subit 1d12 points de dégâts et doit réussir un test de Sagesse s'il ne veut pas souffrir d'un léger dérèglement mental. Ce trouble, qui dure autant de rounds qu'il en a passé dans le corps de son hôte, l'incite à se comporter comme l'animal qu'il vient d'habiter. Terrifié et blessé, il crie, crache, aboie et se déplace à quatre pattes ou tente de s'envoler. Il est incontrôlable tant que dure cette folie passagère.

Le sort peut être jeté sur n'importe quelle créature à sang chaud d'intelligence animale (elle n'a droit à aucun jet de sauvegarde). S'il est lancé sur un animal plus intelligent (comme un chien esquiveur ou une bête éclipsante), ce dernier a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est réussi, l'enchantement reste sans effet. *Vie animale* ne permet pas d'occuper le corps du compagnon animal d'un prêtre ou du familier d'un magicien. Toute tentative faite dans ce sens se solde automatiquement par un échec.

Septième niveau

Fidèle monture (Enchantement/charme)

Sphère : Animale, charme
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

La monture prise pour cible par ce sort tombe sous le coup d'un enchantement qui combine les effets de *charme (personne ou) mammifère* et de *langages des animaux*. La monture reste éternellement loyale envers le prêtre et tous deux peuvent discuter comme si le personnage avait lancé *langage des animaux*. De plus, l'animal bénéficie d'un bonus de +3 au jet de sauvegarde contre les enchantements de type *terreur* et les autres sorts de *charme (personne ou) mammifère* le prenant pour cible.

Les montures pouvant être affectées incluent les chevaux, poneys, mulets, ânes, chameaux, rhinocéros, éléphants, cerfs géants, griffons, hippogriffes, pégases, licornes et autres animaux qu'il est possible de monter. La monture a droit à un jet de sauvegarde, assorti d'un bonus de +2 si son intelligence est supérieure à celle de la majorité des animaux (Intelligence 1) et d'un éventuel bonus de Sagesse si elle en bénéficie normalement. En cas de succès, elle ne pourra jamais être affectée par l'enchantement (du moins, lancé par ce prêtre).

La composante matérielle de *fidèle monture* est un peu de sucre.

Mask

(Maître des Voleurs, Seigneur de l'Ombre, Seigneur des Ombres)

Puissance mineure (autrefois, puissance intermédiaire puis, brièvement, demi-puissance) de Gaste Grise, NM

Sphère d'Influence :	Voleurs, vol, ombres
Autres Noms :	Aucun
Nom du Domaine :	Niflheim/La Forteresse d'Ombre
Supérieur :	Aucun
Alliés :	Baine (mort), Bhaal (mort), Ibrandul (mort), Leïra (morte)
Ennemis :	Cyric, Déneïr, Heaum, Oghma, Séluné, Torm, Tyr, Waukyne (portée disparue)
Symbole :	Masque de velours noir bordé de rouge
Alignement des Fidèles :	NB, CB, LN, N, CN, LM, NM, CM



En plus d'être le patron des voleurs, Mask était autrefois le dieu de l'intrigue, mais il a commis la terrible erreur de lire le *Cyrinishad*, ce qui a permis à Cyric de lui dérober cet aspect de sa sphère d'influence. Certains érudits croyaient que Mask avait été totalement détruit après qu'il eut lu le *Cyrinishad* et que son avatar (l'épée *Fléau des Dieux*) fut tué par Cyric, d'autres étaient de l'avis que le Soleil Noir l'avait totalement absorbé, et d'autres encore pensaient que le dieu de l'intrigue s'était faussement rallié à Cyric et avait par la suite manigancé sa fausse mort. En réalité, Mask a survécu au *Cyrinishad* et à la destruction de son avatar, mais cela lui a coûté une grande part de son pouvoir divin.

Mask s'est tellement impliqué dans son intrigue avec Cyric qu'il en a négligé ses fidèles et qu'il n'était plus qu'une puissance mineure quand il a subi les effets du *Cyrinishad*. Par la suite, son statut s'est encore amoindri après que Cyric lui a arraché une partie de sa sphère d'influence et il est devenu une demi-puissance. Comme si cela ne suffisait pas, il s'est fait un terrible ennemi en la personne de Kezef, le Molosse du Chaos, puissante entité native d'un autre plan qui a fait le serment de se venger de lui. Mask ne peut jamais rester bien longtemps au même endroit, de peur que Kezef ne finisse par le retrouver, et il n'a aucune envie d'affronter le Molosse du Chaos avant d'être redevenu une puissance intermédiaire, statut qui était le sien avant le Temps des Troubles. Il a payé le prix fort pour toutes ses manigances (mais, heureusement pour lui, le Molosse du Chaos se fait moins pressant depuis quelque temps, distrait qu'il est par la redécouverte de la liberté après le long emprisonnement qui a été le sien).

L'aspect de Mask change perpétuellement et personne ne connaît sa véritable apparence. Il reste le patron des voleurs et c'est auprès d'eux que son culte est le plus fort. Après que, sur sa demande, ses prêtres se sont démenés pour lui pendant une longue année, il a réussi à absorber les ombres dans sa sphère d'influence, ce qui lui a permis de redevenir un dieu mineur. Mais sa puissance reste très limitée et il prend désormais des gants avec les autres divinités. À l'heure actuelle, il fait tout pour se faire oublier de Cyric, de peur que ce dernier cherche à lui arracher le pouvoir qui lui reste. Dans le même temps, il ourdit des plans qui lui permettront peut-être de récupérer ce que le Dieu Fou lui a pris.

Mask est assuré et confiant (trop, même). Il adore mettre au point des plans extrêmement complexes et s'assurer qu'ils tournent bien à son avantage. Mais il a depuis peu appris que sa sournoiserie pouvait se retourner contre lui et essaye désormais de se montrer plus direct en éliminant toutes les circonvolutions inutiles (et incontrôlables) qui ont failli lui coûter la vie et lui faire perdre son statut de divinité quand il a essayé de manipuler Cyric.

Avatar de Mask (voleur 30, illusionniste 27, clerc 14)

Même si, à l'intérieur des temples qui lui sont dédiés, Mask apparaît souvent sous les traits d'un homme frêle, sardonique et vêtu d'une armure de cuir grise, d'une cape noire et d'un masque noir bordé de rouge (certains sages pensent d'ailleurs qu'il s'agit là de sa véritable apparence), il peut également prendre la forme d'une femme à la voix douce et à la peau luisante, dont les yeux sont des lueurs blanches et dont les cheveux noirs traînent jusqu'au sol. Elle va pieds nus et est perpétuellement entourée de ténèbres. En public, l'apparence de Mask change sans cesse : il est ainsi homme ou femme, humain, petit-homme ou nain, jeune ou vieux, grand ou petit, musclé ou non, etc. Ainsi, même si de nombreuses légendes font état de rencontres possibles avec Mask, les prêtres et voyageurs interplanaires qui l'auraient croisé n'ont jamais pu avoir la certitude qu'il s'agissait bien de lui (ou du nain Fortepierre Poingdefer, par exemple). En tout cas, quel que soit son aspect, il se déplace sans un bruit et ne laisse pas la moindre trace derrière lui.

Avant la débâcle liée au *Cyrinishad*, un de ses avatars était *Fléau des Dieux*, l'épée courte de couleur rose-rouge. Mais cette forme a été détruite lorsque le Soleil Noir a cassé l'épée en deux. Depuis, Mask n'a plus jamais revêtu d'apparence similaire.

On prétend que sa grâce et sa dextérité sont sans égales et qu'il est capable d'attraper en plein vol les projectiles qui le prennent pour cible, de faire des bonds incroyables en atterrissant toujours où il le souhaite (par exemple, sur une minuscule corniche ou de l'autre côté d'une petite fenêtre), ou encore d'accomplir de nombreuses tâches en plein vol. Le Seigneur des Ombres est extrêmement prudent et même paranoïaque (il ne cesse d'espionner ses ennemis, mais aussi ses fidèles). Par contre, il ne s'emporte jamais. Il s'exprime toujours calmement et sur un ton sardonique, comme s'il cherchait en permanence à se moquer de son vis-à-vis.

Il a accès à toutes les sphères et peut également lancer des sorts des écoles suivantes : magie universelle, illusion/fantasme, altération, conjuration/convocation, divination et enchantement/charme. Il préfère utiliser les illusions qui lui permettent de manipuler les ombres.

CA -3 ; VD 15, bd 20 ; pv 168 ; TAC0 6 ; #AT 1
Dég 1d8+5 (*Murmure*, +1 grâce à sa Force)
RM 70 % ; TA G (3 m de haut)
For 16, Dex 25, Con 19, Int 24, Sag 20, Cha 22
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/6/6*, P : 9/9/8/7/3/2/1
Sauvegarde : PPMM 5, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

* Ce qui prend en compte une illusion par niveau.

Attaques/défenses spéciales : Lorsqu'il lui faut se battre au corps à corps, Mask utilise une *épée longue +4* baptisée *Murmure*. S'il le souhaite, il peut réduire la taille de cette arme (pour la rendre aussi petite qu'une dague) ou, au contraire, l'augmenter (et ainsi la transformer en épée à deux mains). Malgré cela, *Murmure* délivre toujours les dégâts d'une épée longue. Totalement silencieuse, elle ne reflète pas la moindre lumière (sa lame est noire) et est immunisée contre la rouille et la corrosion (l'acide ne lui fait rien, par exemple). Entre les mains de Mask, elle cumule les fonctions d'une *épée de rapidité* et d'une *épée sanglante*. En cas d'attaque sournoise, les dégâts qu'elle inflige sont multipliés par 7. Mask ne l'a jamais prêtée à personne, mais il arrive qu'il offre à ses prêtres ou à ses fidèles des *dagues +1* qui ne font aucun bruit, ne reflètent pas la lumière et ne rouillent jamais.

Il est tellement dextre qu'il peut transformer n'importe quel mouvement en roulé-boulé ou en bond gracieux (il peut même s'immobiliser dans les airs une fraction de seconde, si cela lui est utile). De sa main libre, il est capable d'intercepter les projectiles en plein vol et de les retourner à l'envoyeur, comme s'il portait des *gants antiprojectiles*. Grâce à sa phénoménale dextérité, il bénéficie d'un jet de sauvegarde de 10 pour échapper aux sorts et effets magiques qui n'en autorisent pas en temps normal (à condition qu'ils l'affectent malgré sa résistance à la magie, bien sûr).

Il revêt parfois une *cape d'ombre* qui lui permet de devenir invisible, de voler (VD vol 24 (A)) et de prendre les traits de qui il souhaite imiter. Il arrive qu'il la prête à ses fidèles serviteurs pour qu'ils accomplissent des missions en son nom.

D'un simple contact, il ouvre les serrure, défait les liens, chaînes et autres menottes, et protège ses fidèles grâce à l'équivalent d'un sort de *garde-fer* durant 1 journée entière (ce sort est décrit dans *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés* et *Pages From the Mages* ; en bref, il permet au sujet de traverser tout métal, comme les barreaux d'une cellule ou la lame d'une épée, sans être ralenti ni subir le moindre point de dégâts ; par contre, ce qu'il tient à la main n'est en rien affecté par l'enchantement). Mask peut se rendre invisible à volonté, mais il préfère se transformer en zone d'ombre et se fondre dans un recoin mal éclairé.

Sans même y penser, il dégage une aura qui annule toute immunité contre les illusions ou les autres sorts que peut prodiguer une Intelligence ou une Sagesse élevée. Ce pouvoir a une zone d'effet de 120 m de rayon (sauf contre les dieux). Il est immunisé contre les sorts de type *charme* et *terreur*, ainsi que contre ceux qui manipulent l'esprit du sujet. Personne, ni dieu ni mortel, ne peut jamais savoir ce qu'il pense (ni même déterminer quel est son alignement) à moins qu'il ne l'autorise. Seule la puissance inouïe du *Cyrinishad* est parvenue à vaincre cette faculté. La surprise a été si désagréable que, depuis, Mask a encore renforcé ses défenses mentales et émotionnelles.

Autres manifestations

De temps à autre, Mask apparaît sous la forme d'une zone d'obscurité dérivante qui est parfois dotée d'une tête humaine encapuchonnée. Il peut également se manifester sous l'aspect d'un petit rire moqueur ou d'une main humaine totalement noire et dépourvue d'ongles, capable de pointer le doigt, de porter et d'utiliser des objets, d'émettre de la poussière dans laquelle elle écrit, ou encore de combattre en étranglant ses proies (TAC0 7). Cette attaque à la gorge délivre un grand froid (4d4 points de dégâts) et empêche d'avancer, de parler ou de jeter des sorts ; la main relâche toujours sa proie au terme du round. (Cette manifestation ne peut être touchée que par les armes au moins +2. Elle est CA -1, a 14 DV et 72 pv). Le nuage noir peut traverser sans dommage toute barrière connue mais se dissipe s'il subit un minimum de 20 points de dégâts magiques. Quelle que soit la manifestation choisie, son contact a le même pouvoir que celui de l'avatar (il ouvre les serrure, défait les liens, chaînes et autres menottes, et protège les fidèles pendant 1 jour entier grâce à l'équivalent d'un sort de *garde-fer*).

Mask agit également par le biais des annis (guenaudes), dopplegangers, ettercaps, kenkus, verbeegs, rats-garous, loups-garous, renards-garous, monstres d'ombre (des créatures formées par le sort du même nom, que son pouvoir lui permet de rendre permanents), dragons d'ombre et ombres animées. Mais, le plus souvent, il vient au secours de ses fidèles ou leur exprime sa joie (ou son mécontentement) en faisant apparaître une ombre là où il ne devrait pas y en avoir, ou encore en envoyant des chevaux gris, des chats gris ou noirs, des chiens gris, des ailes d'obscure ou des vers ténébreux, des chèvres grises, des fleurs vaporeuses, du quartz laiteux, de la calcédoine grise, de l'onyx gris ou tigré, des corbeaux, des condors ou des colombes grises.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, voleurs
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LN, N, CN, LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui (si d'alignement neutre), PC : non, Vol : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui (si d'alignement mauvais), PC : non, Vol : non

Tous les clercs et prêtres du culte de Mask reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Le culte de Mask a été réduit à son noyau dur : les voleurs et leurs guildes (encore que courtisans et diplomates invoquent également le nom du Seigneur des Ombres dans l'espoir de se garantir de bonnes négociations). Nombre de guildes ont encore une petite pièce consacrée à son culte et, dans les régions où Mask peut être vénéré au grand jour, certains des temples qui lui sont dédiés survivent encore. La prêtrise de chaque ville ou de chaque région est indépendante du reste du clergé, pour éviter que les fréquentes opérations qui prennent les fidèles pour cible affectent d'autres branches du culte. L'Église se décompose de la manière suivante : 30 % de clercs, 40 % de prêtres du culte et 30 % de voleurs. Les clercs de Mask reçoivent le nom de Maskites, tandis que ses prêtres du culte sont des démarques (pour les hommes) ou des démarquesses (pour les femmes). Les prêtres du culte sont de plus en plus nombreux depuis que le statut de Mask a chuté. En effet, le dieu est persuadé que les démarques constituent sa meilleure carte (en plus des voleurs, qui restent la pierre d'achoppement de sa foi), aussi en recrute-t-il de plus en plus en leur offrant davantage de pouvoirs qu'auparavant.

Dans les endroits où l'on trouve une guilde puissante, le temple de Mask est généralement relié au quartier général de l'organisation par des galeries souterraines. Dans les grandes villes où plusieurs guildes de voleurs se livrent à une concurrence acharnée, le temple se trouve sous la surface et est reconnu comme un terrain neutre. De nos jours, les Maskites font tout leur possible pour rester cachés, ce qui explique qu'ils se terrent dans les bâtiments de la guilde locale et qu'ils organisent parfois les services religieux sous terre (bien souvent, dans une cave que l'on peut atteindre par d'anciennes canalisations d'égouts). Ces conspirateurs nés tirent le meilleur profit du fait que la plupart des Féerûniens pensent que Mask est mort et que son culte est réduit à quelques groupes épars et désorganisés.

Entre eux, les Maskites s'appellent "Frère/Sœur des Ombres", et ce quel que soit leur rang. Par ordre d'importance, leurs titres sont : Mis à l'Épreuve (novice), Frère/Sœur Éprouvé(e), Frère/Sœur Vétéran et Frère Maître/Sœur Maîtresse, le responsable d'un temple pouvant prendre le titre de Seigneur Frère, Dame Sœur. Les postes importants sont presque tous occupés par des prêtres du culte et les clercs de haut niveau sont appelés Cachés.

Dogme : Tout ce qui se déroule dans l'ombre est du ressort de Mask. La propriété est un état instantané ; en d'autres termes, toute chose appartient à celui qui la possède à l'instant présent (le fait de l'avoir détenue ne compte pas). Le monde appartient donc à ceux qui sont vifs et qui ont la langue bien pendue et les doigts habiles. La furtivité et la prudence sont des vertus, tout comme le bagout et la faculté d'avoir l'air mielleux et conciliant alors que l'on prend le contrôle de la situation (inutile, donc, de préciser que tout ce qu'écrit un disciple de Mask peut être compris de plusieurs manières radicalement différentes).

Les Mis à l'Épreuve (novices de Mask) entendent le discours suivant : "La fortune appartient de droit à celui qui est capable de l'acquérir. Débrouille-toi pour finir chaque journée plus riche que tu ne l'as commencée, mais en faisant preuve de discernement et en ne volant que ce qui a vraiment de l'importance. L'honnêteté est bonne pour les idiots, mais une apparence honnête est un grand atout. Arrange-toi pour que les demi-vérités que tu sèmes semblent toujours plausibles et ne mens pas tant que tu peux tromper ton auditoire en enrobant la vérité sous divers artifices. Mentir revient à brûler le pont que tu viens de franchir ; si tu souhaites un jour repasser par là, tu n'auras d'autre choix que de le reconstruire. Le pot-de-vin est le plus grossier des atouts que Mask nous offre. Ne force jamais personne à faire quoi que ce soit ; il vaut bien mieux manipuler les gens et les inciter à croire qu'ils agissent de leur propre volonté. Sois toujours subtil, sauf pour mieux masquer ton véritable objectif. Multiplie les secrets, mais calmement, sans l'excitation que montrent les jeunes. Et fais toujours confiance à l'ombre, car les cibles sont plus faciles à toucher en plein jour."

Activités quotidiennes : Le culte de Mask est sans doute le plus riche de tous les Royaumes Oubliés, et seul celui de Waukyne lui était supérieur dans ce domaine avant le Temps des Troubles. Si besoin est, il peut faire appel à une fortune phénoménale, volée par le passé et cachée en lieu sûr. Les Maskites n'amassent par leurs richesses comme les nains le font avec leur or. Ils s'en servent pour acheter des agents ou des fonctionnaires, mais aussi pour parvenir aux accords qu'ils souhaitent et pour manipuler les gens en sous-main. La marque des grands prêtres de Mask consiste à affirmer à un supérieur que tel résultat sera obtenu à telle date sur la scène de la politique locale ou internationale, puis à faire en sorte que la prédiction se réalise. Ceux qui échouent ne s'élèvent jamais vraiment dans la hiérarchie, mais de telles manipulations peuvent être reproduites à plusieurs reprises tant que le prêtre ne se fait pas remarquer.

Les activités quotidiennes des Maskites se résument bien souvent à la supervision de leurs plans et au ramassage de l'impôt acquitté par les voleurs indépendants et les guildes locales. Chaque temple a sa propre politique pour ce qui concerne les indépendants. Certains aident ces voleurs tout en avertissant la guilde locale (dans le plus grand secret, bien sûr), d'autres refusent de les aider et les dénoncent aussitôt, tandis que d'autres encore savent rester discrets et même se montrer utiles pour peu que l'on paye les sommes requises.

Festivités et cérémonies religieuses : Le clergé de Mask ne reconnaît aucune fête calendaire, mais le Rituel de la Présence Invisible est célébré au moins une fois par mois dans chaque temple. Cette cérémonie permet de remercier Mask en lui offrant des poèmes, des chants et des métaux précieux (sous forme de pièces volées par les fidèles puis fondues dans des braseros ou creusets installés à côté de l'autel), car le Seigneur des Ombres est un dieu qui voit tout, même ce que l'on cache au mieux.

Fidèles et prêtres se livrent également aux Prières du Crépuscule, pour lesquelles ils doivent s'agenouiller devant l'autel, s'échanger des pièces puis chanter les louanges du Dieu Masqué. Les novices donnent leurs pièces aux prêtres de rang supérieur, et ainsi de suite jusqu'au grand prêtre du temple qui, lui, donne son écot au plus humble des novices. Ce faisant, il reconnaît l'humour sardonique, qui peut transformer un mendiant en prince, et inversement. L'autel du dieu est toujours un bloc de pierre massive au-dessus duquel flotte un énorme masque de fourrure, de soie ou de velours noir (il fait au moins 1,80 m de large). Si nul masque enchanté n'est présent, le symbole de Mask est incrusté à même le mur, sous forme de mosaïque de pierres précieuses.

L'Église de Mask pratique également d'autres rituels moins avouables, mais ils sont liés à la progression de ses membres au sein de la hiérarchie et seuls les initiés les connaissent. Ces cérémonies secrètes et le Rituel de la Présence Invisible sont toujours protégés par des sorts d'*ombres combattantes* lancés par des prêtres de haut niveau. Les créatures ainsi créées ont pour ordre de tuer les indiscrets ou de les maintenir à distance.

Lieux de culte principaux : Le plus grand temple dédié à Mask est la Maison de l'Ombre du Maître, qui se dresse à Telflamm. Il est sous la responsabilité du Seigneur Frère et Très Caché Jalaunther Ithbreeiur, qui dirige plus de 300 Maskites. Jalaunther a lancé plusieurs programmes énergiques visant à augmenter le nombre de fidèles, dont l'élaboration d'un réseau de contacts s'étendant à toutes les villes de Féerûne (ces agents font également office d'informateurs et ont pour tâche de propager les rumeurs de trésors afin de voir qui semble intéressé, c'est-à-dire les potentiels fidèles). Ces contacts ont pour nom "ombres locales". Ils identifient les voleurs importants et les gens qui se révoltent contre l'autorité et tentent ensuite de les recruter (ou leur proposent au moins de les former à leur art… contre paiement, bien sûr). Jalaunther a également chargé ses subalternes de modifier les sorts qu'ils maîtrisent déjà et ceux qu'ils sont en train de concevoir pour obtenir un arsenal d'enchantements qui décupleront leur efficacité au combat et leur permettront de s'infiltrer n'importe où. Une fois que cela sera fait, ils devront tout faire pour parvenir aux postes qui leur permettront de décider en sous-main de la politique de l'ensemble des Royaumes. Inutile de dire que ces deux objectifs extrêmement ambitieux ne progressent que très lentement.

Ordres affiliés : Aucun ordre de chevalier ne défend l'Église du Seigneur des Ombres. Les membres du clergé qui ont réussi un larcin mémorable ou se sont montré des manipulateurs hors pair sont souvent intégrés au Cercle des Rubans Gris (il leur faut pour cela obtenir la majorité lors d'un vote qui se déroule au cours de la réunion annuelle de l'ordre). Nombre de guildes et de voleurs indépendants sont très liés avec le clergé, lequel peut leur procurer un soutien tactique ou médical.

Vêtements sacerdotaux : Aucun habit ne permet d'identifier le rang d'un Maskite, mais les prélats font tout leur possible pour acquérir, faire fabriquer ou (mieux encore) voler des objets tels que les *chaussons d'araignée*, *anneaux de téléportation*, *anneaux d'ombre* (qui génèrent, à volonté, une zone de *ténèbres sur 5 mètres* à l'intérieur de laquelle leur porteur voit normalement), *anneaux d'invisibilité*, *baguettes de boules gluantes*, *cordes d'enchevêtrement* et autres vêtements protecteurs enchantés de manière à faire bénéficier leur porteur de l'équivalent d'un sort de *feuille morte* en cas de chute (armes et armures enchantées sont également très appréciées).

La tenue de cérémonie consiste en une tunique et un pantalon bariolés et de couleurs vives. La tunique a des manches bouffantes, des manchettes et de riches broderies qui clament l'aisance financière du prêtre. La tenue est complétée par une longue cape grise à capuche, qu'il est possible de fermer pour cacher les couleurs vives. Un masque de tissu noir est porté sous la capuche. Dans les régions où le Seigneur des Ombres n'est plus du tout apprécié, la cape et le masque sont portés par ceux qui espèrent bénéficier de sa faveur.

Dans un temple, les masques sont en gaze noire et ne dissimulent jamais l'identité du prêtre. À l'inverse, en public, ils sont très épais, en laine ou en soie (de double épaisseur) et couvrent l'intégralité du visage (par exemple, un prêtre barbu aura un masque qui ne permet pas de remarquer qu'il a une barbe). On dit souvent que le visage des prêtres de Mask permet généralement d'évaluer l'efficacité des autorités.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres de Mask sont incités à taire leur vraie nature et à se faire passer pour des gens du peuple ou des prêtres d'autres cultes. Ils s'habillent à la manière des marchands, artisans ou aventuriers, suivant la mode de la région dans laquelle ils se trouvent. S'ils se font passer pour d'autres prêtres, ils n'hésitent pas à revêtir une armure. Pour leur part, les démarques s'habillent souvent comme des voleurs en armure de cuir, quand ils ne prennent pas l'apparence d'un paysan ou d'un citadin.

Prêtres du culte (démarques/démarquesses)

Pré-Requis :	Dextérité 14, Sagesse 14
Carac. Prim. :	Dextérité, Sagesse
Alignement :	NM
Armes :	Toutes les armes contondantes (type C) plus arbalète de poing, couteau et dague
Armure :	Armure de cuir, armure matelassée, armure de cuir cloutée ou cotte de mailles elfique (pas de bouclier)
Sphères (maj) :	Générale, charme, combat, divination, garde, protection, soins, soleil, temps
Sphères (min) :	Climat, conjuration, élémentaire, nécromancie, pensée
Objets Magiques :	Comme les clercs, plus les objets qui ne peuvent être utilisés que par les voleurs
Comp. Requises :	Déguisement
Comp. Sup. :	Contrefaçon, langues vivantes (une au choix), lecture sur les lèvres

- Démarques et démarquesses possèdent quelques talents de voleur. Ils commencent leur carrière avec les scores indiqués dans le *Manuel des Joueurs* pour un voleur de niveau 1 (en incluant les ajustements dus à la Dextérité, à la race et à l'armure), mais sans aucun point supplémentaire. Par la suite, à chaque nouveau niveau, ils gagnent 20 points supplémentaires (mais sans jamais pouvoir en allouer plus de 15 dans un talent donné). Ils ne peuvent exécuter d'attaque sournoise ni lire les parchemins réservés aux magiciens.
- Ils peuvent choisir des compétences diverses dans les groupes prêtre et roublard sans payer la moindre unité supplémentaire.
- Ils comprennent et parlent le jargon des voleurs.
- Ils peuvent lancer *ténèbres* (forme inversée du sort de prêtre de niveau 1, *lumière*) 1 fois/jour.
- Ils sont également capables de jeter *manteau d'ombre* (sort de prêtre, niveau 3) ou *ombre rampante de Lorloveim* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/décade.
- Au 3ème niveau, ils peuvent utiliser *porte d'ombre* (sort de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils acquièrent la faculté de lancer *monstres d'ombre* (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils peuvent lancer *faux-semblant* ou *monstres de la demi-ombre* (sorts de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils sont capables de jeter *reflets* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- Au 13ème niveau, ils peuvent faire appel à *transformation indistincte de Lorloveim* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- Au 15ème niveau, ils peuvent lancer *chat d'ombre* (sort de magicien, niveau 7) 1 fois/jour.
- Enfin, au 20ème niveau, ils sont capables de jeter *disparition* ou *parcours de l'ombre* (sorts de magicien, niveau 7) 1 fois/jour.

Sorts de Mask

Troisième niveau

Manteau d'ombres (Altération)

Sphère :	Protection, soleil
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Nuage amorphe (mais généralement sphérique) de 3 m de rayon
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître un brouillard amorphe et partiellement solide, centré sur le prêtre ou la créature touchée lors de l'incantation. Il se déplace en compagnie du sujet, qu'il masque avec une grande efficacité. En plein jour, le nuage noir est tout ce qu'il y a de plus visible et ne cache que l'identité de son occupant mais, dans le noir, un observateur inattentif n'a que 15 % de chances de remarquer quelque chose de louche. Même dans ce cas, il lui faut encore réussir un test d'Intelligence pour comprendre ce qui ne va pas et quelle est la source exacte du phénomène.

Le *manteau d'ombres* gêne la visibilité des agresseurs et ralentit leurs coups, tant et si bien que les attaques prenant le sujet pour cible s'effectuent à -3 au dé et que les dégâts s'accompagnent d'un malus de -1 par dé. Le sort assourdit également tous les bruits faits par le personnage (même si ce dernier ne le souhaite pas), à tel point que même ses cris paraissent distants et que tout son risque d'être totalement étouffé, à moins d'être très audible (bris de verre, cliquetis métallique, etc.).

Torches, flammes, fumée et lumières magiques ne sont pas affectées par le *manteau d'ombres*, mais elles non plus n'ont pas le moindre effet sur lui (elles ne dissipent en rien l'obscurité). Un observateur se trouvant à l'extérieur peut voir une source de lumière située à l'intérieur du *manteau d'ombres* car elle donne une teinte grise au brouillard, mais cela ne lui permet pas de distinguer quoi que ce soit au cœur des ténèbres.

Pour le prêtre (et pour tout individu possédant un symbole sacré), le *manteau d'ombres* est totalement invisible. À peine parvient-il à distinguer un léger halo trouble en limite de la zone d'effet du sort. L'enchantement ne gêne en rien sa visibilité et ne lui impose aucune pénalité au combat.

Ombre indiscrète (Altération, divination)

Sphère :	Divination
Portée :	1,5 km/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Sphère de 20 m de rayon
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort génère une ombre mobile qui transmet au prêtre tous les sons qu'elle capte dans un rayon de 20 m (il est donc en quelque sorte semblable à l'enchantement de magicien, *clairaudience*). Le personnage n'a pas besoin de connaître le lieu qu'il souhaite espionner. L'ombre ne doit pas nécessairement avoir la forme d'un homme, mais elle occupe le même volume que son créateur. Elle peut se faufiler par n'importe quel trou dans lequel le prêtre pourrait glisser la main jusqu'au poignet et il est possible de modifier sa forme à l'envi. Elle flotte le long du sol (VD 15) et le fait doucement (comme sous l'effet du sort *feuille morte*) s'il lui faut se laisser tomber d'une certaine hauteur. Elle est incapable de s'envoler ou de s'élever autrement qu'en montant un escalier ou en grimpant une falaise ou une paroi que le prêtre serait, lui aussi, capable de négocier.

Le personnage peut envoyer l'ombre au hasard ou lui ordonner de se déplacer dans une certaine direction et écouter tous les bruits qu'elle lui transmet. Si les créatures qu'il espionne sortent de la zone d'effet, il peut déplacer l'ombre aussi souvent qu'il le souhaite pour continuer à suivre leur conversation, mais il n'a aucun moyen de savoir dans quelle direction elles sont parties à moins de les distinguer. Mais l'ombre est visible et il y a de fortes chances qu'elle attire l'attention si elle se déplace étrangement (surtout si les conditions d'éclairage ne sont pas propices à la formation d'ombres).

La portée du sort indique de quelle distance l'ombre peut s'éloigner du prêtre avant de se dissiper. À l'origine, elle apparaît à moins de 300 m de son créateur, mais tous deux peuvent ensuite se déplacer et le personnage peut lancer d'autres sorts sans que celui-ci s'interrompe (il a même la possibilité de se téléporter, du moment que sa destination d'arrivée reste dans les limites de portée de l'enchantement).

Quelques Maskites de haut niveau ont accès à une version plus puissante de ce sort, leur permettant de se téléporter une ou plusieurs fois et donc d'espionner plusieurs lieux très éloignés. Certains sont même passés maîtres dans l'art d'écouter les conversations magiques qui se tiennent à distance : pour peu qu'ils connaissent les endroits où se trouvent les deux interlocuteurs, ils téléportent leur *ombre indiscrète* de l'un à l'autre dès que celui qui a la parole change. De plus, ceux qui savent comment faire peuvent lancer *langues* de concert avec *ombre indiscrète* (ils doivent alors toucher cette dernière lors de l'incantation). De cette manière, même si l'ombre ne fait que transmettre fidèlement tous les sons qu'elle capte, ils disposent également de la traduction simultanée.

La présence de plomb ou de sang de gorgonne dans les murs (ou dans leur mortier) prévient tout contact entre l'ombre et son créateur, mais le sort ne s'interrompt pas pour autant. Si le prêtre parvient à déplacer l'ombre jusqu'à un endroit où rien ne bloque la réception, il retrouve le contact. Seuls les sons que le personnage pourrait normalement entendre sont transmis par ce sort, qui ne fonctionne que sur le plan d'existence où se trouve le personnage.

Quatrième niveau

Ombre espionne (Altération)

Sphère : Divination
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait apparaître une zone d'ombre mobile qui transmet des informations visuelles à son créateur (et qui est donc, du moins en partie, semblable au sort de magicien, *œil de magicien*). Le personnage n'a pas besoin de connaître le lieu qu'il souhaite espionner. L'ombre ne doit pas nécessairement avoir la forme d'un homme, mais elle occupe le même volume que son créateur. Elle peut se faufiler par n'importe quel trou dans lequel le prêtre pourrait glisser la main jusqu'au poignet et il est possible de modifier sa forme à l'envi (il est même possible de lui donner une forme très précise, comme celle d'une main pour indiquer quelque chose de précis). Elle flotte le long du sol (VD 15) et le fait doucement (comme sous l'effet du sort *feuille morte*) s'il lui faut se laisser tomber d'une certaine hauteur. Elle est incapable de s'envoler ou de s'élever autrement qu'en montant un escalier ou en grimpant une falaise ou une paroi que le prêtre serait, lui aussi, capable de négocier.

Le personnage peut envoyer l'ombre au hasard ou lui ordonner de se déplacer dans une certaine direction et regarder tout ce qu'elle lui transmet. Mais l'ombre est visible et il y a de fortes chances qu'elle attire l'attention si elle se déplace étrangement (surtout si les conditions d'éclairage ne sont pas propices à la formation d'ombres). Par contre, rien ne permet de déceler qu'elle permet une observation des environs (aucun œil n'est visible, etc.). Aucun sort ou faculté psionique utilisé directement sur l'ombre ne permet de contacter mentalement le prêtre. Le champ de vision de ce dernier est aussi étendu que s'il se trouvait à la place de l'ombre, sans que l'obscurité générée par le sort ne soit là pour le gêner.

La présence de plomb ou de sang de gorgonne dans les murs (ou dans leur mortier) prévient tout contact entre l'ombre et son créateur, mais le sort ne s'interrompt pas pour autant. Si le prêtre parvient à déplacer l'ombre jusqu'à un endroit où rien ne bloque la réception, il retrouve le contact. Le sort ne fonctionne que sur le plan d'existence où se trouve le personnage.

Contrairement à *ombre indiscrète*, *ombre espionne* cesse instantanément si le prêtre lance un autre sort.

Sixième niveau

Ombres combattantes (Conjuration/convocation)

Sphère : Garde
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 carré de 6 m de côté/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ombres combattantes fait apparaître deux monstres gardiens intangibles, semblables à des ouvriers grells (voir le Bestiaire Monstrueux) pour ce qui est de l'aspect, mais aussi des attaques (11 attaques par round, TAC0 15 : 10 coups de tentacule et 1 morsure), des dégâts (1d4x10/1d6), de la classe d'armure (CA 5) et des capacités de déplacement (VD vol 12 (D)). Par contre, les tentacules de ses montres ne paralysent pas leurs cibles et ils sont incapables de porter le moindre objet, de parler ou même de raisonner. Les ombres attaquent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet choisie, sauf celles qui arborent le symbole sacré de Mask. Elles se dissipent au terme de la durée du sort ou lorsqu'elles subissent (chacune) autant de points de dégâts que le prêtre a de points de vie.

Milil

(Seigneur du Chant, Seigneur des Chansons, Gardien des Chanteurs et Troubadours, la Main Droite du Sage Oghma)

Puissance mineure des Terres des Bêtes, NB

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Poésie, chant, éloquence
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	Brux/La Bibliothèque du Savoir Absolu
SUPÉRIEUR :	Oghma
ALLIÉS :	Chantsecret, Corellon Larethian, Déneïr, Erevan Ileserë, Halani Celanil, Labelas Enoreth, Lathandre, Lliira, Mystra, Oghma, Rillifane Rallathil, Sehanine Archelune, Sunie, Trouveur d'Éperon de Wiverne
ENNEMIS :	Aucun
SYMBOLE :	Harpe en argent (le plus souvent, elle a cinq cordes et son armature est faite de feuilles argentées)
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	Au choix



Milil est représenté (et décrit en chanson) comme un humain ou un elfe de sexe masculin. Extrêmement charismatique, il a une voix mélodieuse et envoûtante. Il est vénéré par les bardes humains, elfes et demi-elfes, qui voient en lui Celui qui Regarde Quand la Musique Vit (autrement dit, quand ils jouent), le Gardien des Chanteurs et Troubadours, ou encore la Main Droite du Sage Oghma (Déneïr étant la "Main Gauche"). Milil sert Oghma, tout comme Déneïr et Gond, mais il n'a que peu de choses en commun avec ce dernier et leurs relations sont difficiles. Par contre, le Seigneur du Chant est en excellents termes avec plusieurs dieux très puissants, dont Mystra et Sunie, et il n'est pas rare qu'il œuvre de concert avec Lliira. La beauté de ses chants fait qu'il est aussi bien accueilli par le panthéon elfique que par le sien.

Milil est l'artiste suprême : inspiré et doté d'une énorme confiance en soi, il se souvient de tout ce qu'il juge important et peut improviser avec la plus grande aisance qui soit. Sa culture est très vaste et c'est un virtuose du jeu de scène, surtout pour ce qui touche à sa sphère d'influence : la musique, la poésie et le discours travaillé (sa connaissance des costumes lui permet même de se déguiser). Mais c'est un dieu égocentrique, qui adore que tous les regards soient tournés vers lui. Lorsque ce n'est pas le cas, il se désintéresse rapidement de ce qui se passe et s'en va sans perdre de temps. Il aime également compter fleurette aux déesses et aux mortelles, ce qui courrouce souvent les dieux plus responsables.

Avatar de Milil

(barde 30, chanteur de sorts 22, mage 21, clerc 21)

Milil apparaît souvent sous les traits d'un jeune humain ou elfe de sexe masculin. Il est toujours beau et sa voix surnaturelle. Le plus souvent, il est imberbe et des cheveux blonds ou châtains mi-longs viennent battre contre ses épaules. Il s'habille à la mode des troubadours, préférant les couleurs vives, les atours bigarrés et brodés, les bijoux en or ou sertis de pierres précieuses.

Il peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école mais préfère ceux qui charment leurs victimes ou qui ont un effet (ou une manifestation) vocal, mélodique, sonore ou instrumental. Si l'enchantement repose sur l'un de ces trois points, son efficacité est triplée lorsque Milil le jette. De plus, le cas échéant, son jet de sauvegarde s'accompagne d'une pénalité de -3.

CA -2 ; VD 15, vl 21 ; pv 168 ; TAC0 6 ; #AT 1
Dég 1d6+5 (*rapière +3*, +1 grâce à sa Force)
RM 70 % ; TA G (3 m de haut)
For 16, Dex 21, Con 19, Int 22, Sag 22, Cha 24
Sorts : M : 6/6/6/5/5/5/4/4/3, P : 12/12/12/12/10/6/2
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Milil peut faire apparaître tous les objets et les armes de son choix et sait automatiquement manier toutes les armes qu'il utilise. Sa préférée est toutefois *Langue Acérée*, une *rapière +3* qui combine les pouvoirs d'une *épée de rapidité* et d'une *épée dansante* (mais uniquement lorsque Milil s'en sert). Il prête parfois son arme fétiche aux gens qui lui rendent un énorme service, à lui ou à son clergé. Entre les mains d'un mortel, *Langue acérée* peut, chaque round, se comporter, soit comme une *épée de rapidité*, soit comme une *épée dansante*, mais pas les deux en même temps (à partir du moment où elle a été séparée de son utilisateur, il est évident qu'elle doit continuer de se comporter comme une *épée dansante*).

Lorsqu'il a besoin de protection, Milil peut, à volonté, faire appel aux sorts *garde-fer* et *renvoi des sorts* (détaillés dans *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés* et

Pages From the Mages). Il peut moduler le ton de sa voix de manière à annihiler les zones de *silence* ou à forcer toutes les créatures distantes de moins de 30 m à cesser tout acte de violence et à rester pacifiques tant qu'il n'arrête pas de chanter (à moins qu'on les vole ou qu'on les attaque). Lorsqu'il se trouve en face de sceptiques, il aime tout particulièrement apporter la preuve de sa divinité en faisant apparaître une harpe de feu et en en jouant sans être le moins du monde gêné par les flammes.

D'un simple contact, il peut communiquer à un mortel la connaissance parfaite d'une chanson (musique et paroles) de manière à ce qu'elle ne soit jamais oubliée, ou encore lui conférer la faculté de jouer d'un instrument de musique comme s'il pratiquait depuis de nombreuses années. Il utilise fréquemment le premier de ces deux pouvoirs pour s'assurer que l'endroit où se trouve un trésor ne sera jamais oublié ou pour garantir l'accomplissement d'une tâche qui demandera plusieurs générations d'efforts (il lui suffit alors d'espérer que sa chanson sera bien transmise de père en fils). Il peut également guérir (ou, au contraire, infliger) la *surdité* au contact. Lorsqu'il fait subir ce sort à quelqu'un, le malheureux n'a droit à aucun jet de sauvegarde et ne peut être soigné que par un dieu.

Milil joue en virtuose de tout instrument, même ceux qui sont originaires des autres sphères de cristal. Il n'oublie jamais un air qu'il a entendu ne serait-ce qu'une fois (ou même qu'un de ses prêtres a entendu) et peut le reproduire à la perfection. Quand il le souhaite, il peut moduler sa voix pour qu'elle soit aussi riche qu'un chœur. Il a également la possibilité de faire naître n'importe quel air de musique lorsqu'il a besoin d'un accompagnement.

Il est immunisé contre les sorts à teneur ou manifestation vocale, mélodique, sonore ou musicale, à moins qu'il ne souhaite se laisser affecter.

Autres manifestations

Milil se manifeste parfois sous la forme d'un air de musique envoûtant, surtout dans les clairières perdues au fond des bois. La voix qui accompagne cette mélodie est incontestablement celle d'un homme, mais il est impossible de comprendre ce qu'elle chante. Lorsqu'il souhaite signifier son approbation, il fait parfois apparaître de l'encre ou un tissu de lignes jaune vif pour dessiner deux ailéphants qui flottent dans les airs (cela signifie généralement qu'il est heureux de voir les autres danser au son de sa musique). Plus fréquemment, il prend l'aspect d'une aura lumineuse entourant un barde, conteur ou poète épique en pleine inspiration. Il faut alors s'attendre à un récital exceptionnel et à une réaction excessive du public, qui pleure, jure fidélité à l'artiste, lui offre autant d'argent qu'il le souhaite ou fait tout pour le satisfaire. Milil remercie souvent les chanteurs et musiciens qui lui font plaisir en leur prodiguant des visions utiles (l'endroit où se trouvent un trésor, des êtres chers perdus de vue depuis longtemps ; le trajet à suivre lors du voyage qui s'annonce).

Il agit également par le biais d'aasimars (qui sont tous des chanteurs chevronnés), d'ailéphants, d'aasimons lumineux, de devas movanistes et de solars. Plus couramment, il inspire ses fidèles et leur signifie son contentement en leur envoyant des oiseaux chanteurs (le rossignol étant son favori), des chevaux blancs ou des pégases, des chats isabelle, des faucons pèlerins, des roses rouges ou jaunes, des lis, des pivoines et toutes sortes de gemmes dénués d'imperfection.

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte, mystiques, bardes, chanteurs de sorts
Alignement du Clergé :	LB, NB, CB, LN, N, CN
Repousse les Morts-Vivants :	Cl : oui, PC : oui, Myst : non, Bar : non, Chant : non
Commande aux Morts-Vivants :	Cl : non, PC : non, Myst : non, Bar : non, Chant : non

Tous les clercs, prêtres du culte et mystiques de Milil reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Au début de leur carrière, tous les prêtres du dieu doivent acquérir les compétences chant et instrument de musique.

Milil attire tous ceux qui aiment la musique et qui ne peuvent se satisfaire de l'écouter de loin pour la vénérer. Ce sont souvent des individus très sensuels. Ils aiment le bon vin, la bonne chère, l'art, l'architecture, les beaux panoramas, la compagnie des gens du sexe opposé et les merveilles de la nature (nombre de fidèles de Milil prennent ainsi grand plaisir à contempler le point du jour). Pour une raison que tout le monde ignore, les prêtres du Seigneur du Chant se nomment Sorlyns (sans doute ont-ils choisi ce nom en l'honneur de l'un des patriarches fondateurs de la foi). Les prêtres du culte, eux, sont les mélomanes. Hommes et femmes sont représentés à part égale dans les rangs du clergé, qui se compose aux deux tiers d'humains, le tiers restant étant constitué de demi-elfes (pour les trois quarts) et d'elfes. Tous les Sorlyns sont attirants et charismatiques. Ce sont de bons chanteurs, qui jouent d'au moins un instrument. De plus, nombre d'entre eux sont compositeurs, musiciens professionnels ou même danseurs. Ce sont bien souvent des artistes perpétuellement en tournée, pas des reclus cloîtrés.

La moitié de l'Église est constituée de clercs, le reste étant composé de prêtres du culte et de quelques bardes, mystiques et chanteurs de sorts. En règle générale, avant le Temps des Troubles, les prêtres des villes étaient des clercs, tandis que ceux de la campagne étaient des mélomanes. Mais le nombre de prêtres du culte est en constante progression depuis la Crise des Avatars. Les relations qu'ils entretiennent avec les clercs sont cordiales, même si ces derniers, plus conservateurs, s'inquiètent du fait que les mélomanes soutiennent constamment ces "bons à rien" que sont les aventuriers, et du nombre croissant d'incidents qu'ils causent en utilisant des sorts tels que *discours captivant* et *suggestion* pour augmenter la réaction favorable des foules. Pour savoir si un temple de Milil est dirigé par un clerc ou un mélomane, il suffit d'écouter la musique produite en ses murs. Tous les lieux de culte disposent d'un personnel de qualité, tant pour ce qui est des choristes et du maître de chant que de l'organiste et/ou des musiciens, mais le style de musique varie d'un lieu à l'autre. Les clercs mettent en effet l'accent sur les airs et hymnes traditionnels, tandis que les prêtres du culte préfèrent les œuvres plus récentes, que les paroissiens trouvent parfois déconcertantes.

Le culte de Milil est organisé, tous les temples étant subordonnés (du moins, officiellement) au Patriarche des Chants, qui réside à Eauprofonde. Malheureusement, son influence diminue avec la distance, à tel point que les temples de Sembie ne prêtent généralement attention qu'aux messages à caractère urgent.

Les Sorlyns suivent des règles clairement définies, qui vont de pair avec une hiérarchie organisée. Par ordre d'importance, leurs titres sont les suivants : Muet (novice), Chanteur, Choriste, Soliste, Premier Soliste, Grand Soliste, Maître de Chant et Glorien (titre que tous les prélats rajoutent systématiquement à celui de leur rang ou de leur poste). La hiérarchie du temple comprend généralement les rangs suivants : Chambellan, Professeur de Chant, Maître de Chant, Maître de Chœur, Maître Bibliothécaire, Maître Instrumentaliste, Prieur et Patriarche. Les prêtres du culte s'appellent "Harmoniste", quel que soit le rang de leur interlocuteur, et utilisent très rarement le titre des autres membres du clergé (pratique qui est tolérée par tous). La seule exception à cette règle est le Patriarche des Chants, qu'ils vénèrent profondément.

Le mystérieux Patriarche des Chants est un vieillard aux traits doux. Sa barbe est longue et blanche, et ses yeux sont bleu pâle. Sans doute n'existe-t-il pas de meilleur harpiste au monde. Ses mains noueuses peuvent faire chanter, crier, pleurer (et même presque parler !) n'importe quelle harpe, tout en l'obligeant à produire des sons que nul autre musicien ne pourra en tirer. C'est un superbe baryton, mais il peut également chanter d'une voix de tête qui lui permet de sortir des notes aussi pures que celles que peut produire une jeune elfe ou une très jeune humaine. Tout le monde a oublié ses origines et son vrai nom, mais il a pris plusieurs patronymes et apparences différents au fil des années (apparemment, il serait même devenu une femme par moments pour obéir à son dieu). On prétend qu'il peut chanter d'une voix qui produit les effets du sort *discours captivant* et que ses auditeurs entrent en transe dès qu'ils l'entendent (il faut ensuite les secouer pour leur faire reprendre conscience). Les Sorlyns sont persuadés que les pouvoirs du Patriarche viennent directement de Milil, qu'il est immortel et que, tant qu'il vit, la musique ne cessera de se développer et de devenir toujours plus belle. Certaines légendes racontent qu'il arpente parfois les Royaumes pour inspirer les jeunes chanteurs prometteurs. Il se rend alors, sous les traits d'un vieux ménestrel, à la taverne où ils se produisent et accomplit un récital d'une beauté telle qu'il fait pleurer tout le public.

Les temples dédiés à Milil sont de véritables bijoux d'architecture, des cathédrales dressées à l'assaut du ciel. Ils sont tous dotés d'un chœur, de tout le nécessaire pour dresser une scène, d'ateliers permettant de construire et de réparer les instruments de musique et de bibliothèques de musique très bien achalandées. Leur acoustique est toujours parfaite.

Dogme : Milil est le dieu de la créativité et de l'inspiration, mais son œuvre est un tout (la musique et les paroles ne peuvent fonctionner indépendamment). Il représente le produit fini, le processus qui va du concept au résultat tangible. Sa foi apprend donc à voir l'existence comme une évolution constante, un chant qui débute à la naissance et ne s'achève qu'à la mort.

Les novices entendent le discours suivant : "La vie est une chanson et tu dois faire en sorte de la rendre toujours plus belle. Ne détruis ni partition ni instrument, et n'interromps jamais un chanteur avant qu'il ait achevé son morceau. Écoute le monde qui t'entoure alors que tu lui fais connaître ta production artistique. Ce qui est beau pour un chanteur est atroce pour un autre, et il n'y a donc pas de mauvaise musique tant que tu la composes dans la joie. Enseigne aux autres l'art du chant et de la musique. Ne passe pas une journée sans dédier tes chansons à Milil. La musique est le bien le plus précieux qui soit. Encourage toujours et de toutes les façons possibles ce qui la composent, la diffusent et la préservent. Fais en sorte que tous ceux que tu rencontres partagent ton amour de la mélodie et chante gratuitement autour du feu de camp. Enfin, n'arrête jamais de rechercher de nouveaux accords, de nouvelles techniques et de nouveaux instruments que tu ne connais pas."

Activités quotidiennes : La majorité des Sorlyns passent le plus clair de leur temps à apprendre des chansons et des airs de musique, ainsi que la meilleure

manière de les jouer avec le répertoire d'instruments dont ils disposent (répertoire qu'ils ne cessent d'agrandir), tant à l'intérieur d'un temple que sur la route. Ils écrivent toutes leurs compositions personnelles et celles qu'ils apprennent, et font usage du sort *pierre chantante* afin d'enregistrer des mélodies pour les générations futures. Ils cachent les pierres ainsi enchantées dans des endroits connus d'eux seuls et en offrent une copie à leur temple afin que leurs airs aient le plus de chances de survivre. Ils donnent également des cours à tous les fidèles de Milil ou à ceux qui sont prêts à les payer. Enfin, ils font office de juges dans de nombreux concours de musique et règlent les différends d'ordre musical entre bardes ou écoles de musique.

Les mélomanes ont davantage le goût de l'aventure. Ils parcourent Féerûne de long en large pour protéger les jeunes ménestrels et les bardes connus qui ont des ennuis (ou pour voler à leur rescousse). Ils accompagnent également les aventuriers qui se lancent dans de grandes quêtes héroïques pour pouvoir transcrire leurs actes par des chants (depuis "Le brave Sire Dobbyn décampa de là" à "Qu'elle était belle, ma dragonne-garou"). Enfin, ils n'hésitent pas à partir seuls à l'aventure pour récupérer des compositions musicales ou des instruments perdus dans de vieilles ruines ou tombes, ou pour se servir sur place de leur sort de *pierres commères* afin de découvrir quels étaient les chants d'antan.

Festivités et cérémonies religieuses : Les fidèles de Milil lui dédient leur Chant de Louanges au moins une fois par jour, ainsi que lorsqu'ils remportent un combat ou après un événement particulièrement propice. Ils prient également leur seigneur, soit en lui dédiant une chanson privée au réveil, soit, s'ils se trouvent dans un temple, en se joignant à leurs frères pour le Chant de l'Aube.

Les autres rituels comprennent le merveilleux et triste chœur que l'on nomme Chant du Chagrin, qui salue les funérailles d'un fidèle de Milil, et le Chant de l'Accueil, entonné lorsqu'un novice fait son entrée dans les rangs de la prêtrise. Les festivités calendaires marquées par des cérémonies au dieu sont Herbeverte, où tous les fidèles chantent l'Appel aux Fleurs, et la Longue Nuit du solstice d'été, au cours de laquelle se tient la Grand Fête. Cette dernière se compose d'un festin, de danses et de nombreux autres divertissements. Elle est marquée par un concours de parodies et de chansons satiriques. Tous les autres rituels publics de Milil (c'est-à-dire, qui réunissent au moins deux fidèles ou membres du clergé) se déroulent de la même manière : quelques notes sont jouées ou chantées, puis le soliste s'agenouille devant l'autel, prie et chante, après quoi tous les autres reprennent le rythme à l'unisson. La cérémonie s'achève par un sermon ou une supplique (et les éventuelles offrandes faites au dieu), puis tous les participants prennent part à un chant de clôture qui va crescendo. L'émotion qui s'en dégage est telle que les fidèles ne peuvent s'empêcher de pleurer et que même ceux qui ne vénèrent pas Milil arrêtent tout pour mieux écouter le merveilleux ensemble.

Lieux de culte principaux : Le plus grand temple dédié à la gloire de Milil est la Maison de l'Archet, dans laquelle le dieu s'est rendu lors du Temps des Troubles afin de fonder un cercle de chant. Il a chargé le responsable de son culte (le Patriarche des Chants) de veiller au bon développement de ce temple. Le Patriarche développe également l'Église à Eauprofonde (en axant principalement ses efforts sur le Temple des Mille Bravos et la Nouvelle Olmane, une université pour bardes) et il se rend souvent, par le biais d'un *portail* créé par le Seigneur des Chansons, au temple d'Athkatla, doté du légendaire Orgue de Milil, qui ne cesse d'attirer toujours plus de bardes et de ménestrels.

Ordres affiliés : L'Ordre Harmonieux est une société de guerriers, bardes et paladins de belle prestance (mais qui se montrent parfois un peu fanfarons) qui sont chargés de défendre temples et sites sacrés. Ses membres mènent également des quêtes et font le bien au nom de Milil, et les mélomanes adorent les accompagner dans ces aventures. Même si le symbole de Milil est une harpe en argent, il n'est pas directement lié aux Ménestrels, qui ont pour emblème une harpe et un croissant de lune. Mais il est indéniable que les relations sont bonnes entre l'organisation secrète et l'Église du Seigneur du Chant.

Vêtements sacerdotaux : Pour les cérémonies, les Sorlyns portent une robe lustrée; le plus souvent, elle est rouge vif et ornée de nombreuses broderies dorées représentant des dragons, des bardes ou des guerriers. Boucles d'oreille, bracelets et bracelets de chevilles sont souvent munis de clochettes, mais tous ces bijoux peuvent être enlevés en un tournemain pour ne pas gêner l'harmonie du chant. Les cheveux sont portés courts ou, dans le cas des mélomanes, tirés en arrière et retenus par un serre-tête doré (de cette manière, ils ne gênent pas l'audition et permettent de jouer librement de n'importe quel instrument). Le symbole sacré peut, au choix, prendre la forme d'une vraie harpe ou d'un bijou travaillé avec soin.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partent à l'aventure dans les contrées dangereuses, les Sorlyns préfèrent revêtir la meilleure armure qui soit (la plupart du temps, elle est décorée et ciselée). Ils se défendent à l'aide de leurs sorts, de leur masse et d'instruments enchantés. Le chant est terriblement important mais, dans un monde plein d'orques, dragons et autres créatures peu fréquentables, mieux vaut être prêt à toute éventualité.

Prêtres du culte (mélomanes)

Pré-Requis :	Sagesse 14, Intelligence 13, Charisme 14
Carac. Prim. :	Sagesse, Charisme
Alignement :	NB
Armes :	Toutes les armes contondantes (type C)
Armure :	Au choix
Sphères (maj) :	Générale, astrale, charme, conjuration, création, divination, garde, nécromancie, pensée, protection, soins
Sphères (min) :	Climat, élémentaire, soleil, voyageurs
Objets Magiques :	Comme les clercs
Comp. Requises :	Chant, don artistique (poésie lyrique)
Comp. Sup. :	Don artistique (composition), instrument de musique (au choix), langues vivantes (une au choix)

- Elfes et demi-elfes peuvent être mélomanes.
- Lorsqu'ils chantent, les mélomanes peuvent fasciner leur auditoire comme à l'aide d'un *discours captivant* (sort de prêtre, niveau 2). Cette faculté peut être utilisée 1 fois par jour, avec les mêmes restrictions que le sort du même nom plus les suivantes : les mélomanes ne peuvent affecter les créatures dont le score de Sagesse est supérieur au leur, pas plus que celles qui ont plus de DV qu'ils n'ont de niveaux.
- Une fois par jour, ils peuvent tenir une note aiguë qui a le même effet que *fracassement* (sort de magicien, niveau 2).
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *musique des sphères* (sort de prêtre, niveau 2) et *chœur céleste* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour. Par la suite, ils gagnent une nouvelle utilisation quotidienne de *chœur céleste* tous les 3 niveaux au-delà du 3ème (2 fois/jour au 6ème niveau, 3 fois au 9ème, etc.).
- Au 5ème niveau, ils sont capables de lancer *chant envoûtant* et *dissipation du silence* (sorts de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils maîtrisent tellement bien leurs cordes vocales qu'ils peuvent lancer *cri* (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, leur chant produit l'effet d'une *suggestion* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/jour.
- Toujours au 10ème niveau, les mélodies qu'ils sont capables de fredonner incitent même les pierres à leur parler (comme s'ils employaient le sort de prêtre de niveau 6, *pierres commères*), 1 fois/jour.
- Enfin, au 15ème niveau, ils peuvent lancer *harpe de Mélissandre* (sort de magicien de niveau 5, décrit ci-dessous) ou *harpe de guerre* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/jour.

Harpe de Mélissandre (Altération)

Niveau :	5
Portée :	3 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	20 m de rayon
Jet de sauvegarde :	Annule

Ce sort tire son nom de son créateur, elfe mage ayant fait partie des Ménestrels et connu sous le nom de "Dernier Harpiste Solitaire". L'enchantement fait apparaître une harpe intangible qui flotte dans les airs et joue toute seule. Le jeteur de sorts contrôle avec une exactitude presque absolue l'endroit où la harpe fantôme se matérialise, ainsi que la manière dont elle se déplace et ce qu'elle joue. Les pouvoirs de la harpe ne peuvent franchir une barrière magique (comme un *mur de force*) et il est impossible de la lui faire traverser (ou de la faire apparaître de l'autre côté).

Cette restriction mise à part, l'instrument spectral se matérialise là où le personnage le souhaite, dans la limite de 3 m par niveau. Tant que la portée maximale est respectée, le créateur de la harpe peut la déplacer de 3 m par round. Le morceau joué peut être arrêté ou repris sur simple décision mentale du personnage, cela ne modifiant en rien la durée du sort. Tant que la harpe joue, elle produit les effets suivants :

- Tous les bruits sont assourdis (mais pas annulés) et les lumières, même magiques, sont elles aussi amoindries.
- Toutes les créatures et tous les objets compris dans une zone de 20 m de rayon sont affectés par le sort *feuille morte*, sans jet de sauvegarde (ce qui rend les projectiles inutilisables).
- Toutes les créatures de 4+4 V ou moins prises dans un rayon de 12 m doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être affectées par l'équivalent du sort *sommeil*.
- Toutes les créatures se trouvant à moins de 6 m de la harpe sont ralenties (sort de *lenteur*, pas de jet de sauvegarde).

La harpe n'est pas affectée par *dissipation de la magie* ou *silence*, ni par aucune autre attaque physique ou magique. Il faut au moins un *souhait mineur* pour la faire disparaître.

Les composantes matérielles de *harpe de Mélissandre* sont une corde de harpe en argent et un minimum de 3 larmes, qui doivent avoir été versées par

un elfe, une jeune chanteuse, un harpiste (ou tout autre musicien) ou encore le jeteur de sorts. Il est possible de combiner des larmes versées par plusieurs individus satisfaisant aux critères indiqués.

Sorts de Milil

Deuxième niveau

Chant de guerre (Conjuration/convocation)

Sphère : Charme, combat
Portée : 60 m
Composantes : V, S
Durée : 7 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Cube de 15 m d'arête
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est instantanément reconnaissable puisqu'il prend la forme d'un refrain qui monte en intensité et qui libère sa magie au terme de l'incantation. Il affecte toutes les créatures comprises dans un cube de 15 m d'arête centré sur un point choisi par le prêtre. Il est impossible de le lancer discrètement. Seules sont affectées les créatures qui se trouvaient à l'intérieur de la zone d'effet au terme de l'incantation (par contre, elles le restent si elles s'éloignent). *Chant de guerre* confère divers bonus au combat : +1 au jet d'attaque, +2 aux dégâts, +1 aux jets de sauvegarde et -2 aux tests de caractéristiques. Un léger écho répète le refrain entonné par le personnage jusqu'au terme de la durée du sort, et quiconque tend l'oreille le perçoit aisément. Un prêtre gêné par un bâillon ou souffrant d'une extinction de voix ne peut lancer ce sort. *Chant de guerre* peut être cumulé avec *cantique* et *prière*, mais aucun des trois sorts ne peut être jeté à plusieurs reprises.

Troisième niveau

Chant envoûtant (Enchantement/charme)

Sphère : Charme, loi
Portée : 60 m
Composantes : V
Durée : 1 tour + 1d6 rounds
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 à 6 créatures dans un cube de 20 m d'arête
Jet de sauvegarde : Annule

Pour que ce sort prenne effet, le prêtre doit commencer par chanter le premier couplet d'une chanson populaire aussi longue que dénuée de sens (telle que l'une des favorites des voyageurs, "Quat'-vingt-dix-neuf tonneaux de bière sur un mur"). Les créatures affectées par *chant envoûtant* sont incapables de se montrer agressives, de faire usage de sorts, facultés psioniques ou objets magiques, ou même de s'en aller tant qu'elles n'ont pas achevé la longue complainte (la fin du dernier couplet coïncide généralement avec le terme de la durée du sort). Elles peuvent toutefois continuer à se déplacer à l'intérieur de la zone d'effet et restent capables de se défendre si on les attaque (en d'autres termes, leur classe d'armure n'est pas pénalisée par le sort). Toute créature agressée est aussitôt délivrée des effets de l'enchantement.

Le sort est centré sur un point déterminé par le prêtre, qui choisit également les créatures affectées. Lorsqu'il tente de charmer un minimum de 3 cibles, ces dernières ont droit à un jet de sauvegarde normal. Si les victimes ne sont que 2, leur jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de -1. Enfin, si elle est seule, son jet de sauvegarde est amputé de -2. Dans tous les cas, l'ajustement de Sagesse de la ou des cibles est pris en compte (dans un sens comme dans l'autre). Les morts-vivants dénués d'intelligence (squelettes, zombis, etc.) et ceux qui ont (chacun) plus de DV que le prêtre n'a de niveaux ne peuvent être affectés par *chant envoûtant*. Les créatures sourdes et celles qui ne comprennent pas la langue du personnage sont également immunisées contre ce sort (encore qu'il soit possible d'utiliser des moyens magiques pour se faire comprendre dans leur idiome et donc les affecter).

Dissipation du silence (Abjuration, altération)

Sphère : Charme
Portée : 0
Composantes : S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 3 m de rayon/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Cet enchantement est la version cléricale du sort de magicien présenté dans *Pages From the Mages* (niveau 3). *Dissipation du silence* annule automatiquement tout *silence* d'origine magique affectant la zone d'effet protégée. Il est donc possible de parler et de lancer des sorts normalement.

De plus, tant que dure *dissipation du silence*, aucun sort de *silence* ne peut s'abattre sur la zone d'effet (cette dernière reste immobile, même si le personnage se déplace).

Les composantes matérielles de *dissipation du silence* sont le symbole sacré du prêtre et une pincée de poudre de diamant (50 po minimum) qu'il faut lancer en l'air durant l'incantation. Le symbole n'est pas détruit par le fait de jeter le sort.

Quatrième niveau

Pierre chantante (Altération)

Sphère : Divination, élémentaire (terre)
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 pierre
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort enferme une courte mélodie (que le prêtre doit pouvoir fredonner avec un maximum de 3 inspirations) dans une pierre. Par la suite, dès que l'on tapote la pierre ou qu'on l'immerge dans l'eau, elle reproduit l'air enregistré (tous les tours si l'immersion se poursuit en continu). N'importe quelle pierre non friable peut servir de réceptacle à condition de ne pas être plus grosse que le poing du personnage, mais elle ne capture que les sons que son créateur produit lui-même (ce dernier peut donc difficilement faire mieux que chanter, jouer d'un instrument et s'accompagner en tapant du pied). Dans le passé, on lançait souvent ce sort sur des gemmes, mais la rumeur qui veut que le granit et les autres pierres "vulgaires" ne reproduisent pas aussi bien les sons est totalement erronée.

La "chanson" n'a pas besoin de comprendre la moindre parole et la pierre peut également enregistrer un message oral. Dans tous les cas, le volume, le ton et l'inflexion de voix sont reproduits à la perfection, à tel point qu'il est tout à fait possible de croire que quelqu'un est en train de parler lorsque la pierre délivre son message. Ce sort peut servir à tendre un piège ou à enregistrer les dernières volontés des mourants, mais on l'utilise surtout pour préserver l'œuvre des bardes. Certains temples de Milil possèdent une bibliothèque entière de *pierres chantantes*, rangées avec soin. Lorsque la mélodie est particulièrement longue, on la scinde entre plusieurs pierres. Pour l'entendre, il suffit de les tapoter l'une après l'autre.

C'est le jeteur de sorts qui doit lui-même produire les sons qu'il désire conserver. Il n'existe aucun moyen de se servir de cet enchantement pour enregistrer les paroles ou le chant d'un autre. *Pierre chantante* ne mémorise aucun bruit de fond, même s'ils sont nombreux lors de l'enregistrement. Par contre, tous les sons produits par le prêtre sont conservés, même ceux qu'il ne souhaite pas (ses erreurs ou éclaircissements de gorge) ou dont il est indirectement responsable (s'il laisse tomber quelque chose, le bruit de l'impact est clairement audible à l'écoute de la pierre). Le volume est préservé à son niveau normal ; si l'on chante fort, le résultat le sera tout autant.

La portée du sort indique que la pierre doit être touchée pour que l'enregistrement se fasse. S'il le souhaite, le personnage peut ensuite s'éloigner ou s'approcher pour obtenir des effets sonores. Dans ce cas, la pierre capte fidèlement la moindre nuance. L'enregistrement dure un total de 3 inspirations, au cours du round qui suit celui de l'incantation. La pierre luit d'un éclat rose-rouge tant qu'elle recueille les sons produits par son créateur.

La composante matérielle de *pierre chantante* est un petit tube de métal creux (carillon).

Cinquième niveau

Chanson populaire (Enchantement/charme)

Sphère : Charme, combat
Portée : 120 m
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 à 4 créatures dans un cube de 20 m d'arête
Jet de sauvegarde : Annule

Pour que ce sort fasse effet, le prêtre doit commencer par chanter le premier couplet (ou le refrain) d'une chanson célèbre. Les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (à -4). En cas d'échec, elles sont obsédées par la mélodie entonnée par le personnage. Elles sont incapables de penser à autre chose tant qu'elles ne l'ont pas achevée et se répètent inlassablement les paroles pour être sûres de ne pas les oublier. Leur concentration est telle qu'elles sont incapables de lancer le moindre sort ou de faire usage de leurs facultés psioniques.

Cet enchantement est particulièrement redoutable pour les créatures très intelligentes, qui sont par nature plus aptes à se concentrer que les autres et qui souffrent donc davantage de l'effet de *chanson populaire*. La durée du sort est déterminée par l'Intelligence du sujet : si ce dernier rate son jet de sauvegarde, il est affecté pendant 1 round par point d'Intelligence. Il retranche à ce total son ajustement contre la magie (déterminé par son score de Sagesse) ; autrement dit, si ce score est négatif (7 ou moins en Sagesse), la durée du sort est rallongée.

Les morts-vivants dénués d'intelligence et les créatures dont le score d'Intelligence ne dépasse pas 1 sont immunisées contre ce sort, de même que les sourds et ceux qui ne comprennent pas la langue du personnage (encore qu'il soit possible d'utiliser des moyens magiques pour se faire comprendre d'elles et donc les affecter).

Septième niveau

Harpe de guerre (Altération, évocation)

Sphère :	Combat
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 tour ou moins
Temps d'incantation :	1 round
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une harpe luisante à cinq cordes entre les mains du prêtre. L'instrument ne pèse rien et peut être "accroché" en l'air, ce qui permet au personnage de lancer d'autres sorts ou d'agir comme bon lui semble. *Dissipation de la magie* peut détruire la harpe, mais seul son créateur a la possibilité de la toucher, de la déplacer ou de faire appel à ses pouvoirs. Il est possible de pincer 1 corde par round, chaque corde ayant un pouvoir spécifique qui ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois (elle disparaît après usage). Dès que la dernière corde se dissipe, la harpe spectrale en fait autant. Le personnage sait quel est le pouvoir associé à chaque corde. En général, les facultés de la *harpe de guerre* sont les suivantes :

- Fait exploser tous les objets métalliques non magiques dans un rayon de 6 m.
- Téléporte tous les objets magiques distants de moins de 12 m à des endroits divers de Féerûne (sans les individus qui les portent ou les utilisent).
- Projette un *éclair* sur la cible choisie par le personnage (9d6 points de dégâts, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts).
- Transporte (via *téléportation sans erreur*) toutes les créatures choisies par le personnage dans un rayon de 6 m autour de la harpe, pour les faire réapparaître à n'importe quel autre endroit de Féerûne (en d'autres termes, au beau milieu d'un combat, le personnage peut décider de se téléporter en compagnie de ses amis, pour se rendre à l'endroit de son choix).
- Fait apparaître une *colonne de feu* sous les pieds d'une créature distante de moins de 22 m (6d8 points de dégâts, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts).

Il est possible de modifier cette incantation afin que les pouvoirs de la harpe soient légèrement différents de la norme, et chaque temple possède ses propres variantes (si les joueurs désirent en créer, il leur faut obtenir l'approbation de leur MD). La plus connue de ces variantes produit les effets magiques suivants : *répulsion*, *mur de force*, *mur de feu* et *barrière acérée*, la cinquième et dernière corde appelant 3 pégases en colère qui combattent pour le personnage ou peuvent le transporter, lui et ses amis, pendant un maximum de 7 tours (cette version du sort est celle qu'utilisent presque exclusivement les fidèles formés à Eauprofonde ou à Athkatla).

La composante matérielle de *harpe de guerre* est un bout de fil argenté.

Moander (mort)

(Le Semeur de Ténèbres, l'Étreinte des Ténèbres, le Dieu Putréfié, la Grande Terreur)

Puissance mineure (puis demi-puissance) des Abysses, CM

Sphère d'Influence :	Putréfaction, pourrissement, corruption
Autres Noms :	Aucun
Nom du Domaine :	Autrefois, Rarandreth/Mondordure ; à l'heure actuelle, dérive dans le Plan Astral
Supérieur :	Aucun
Alliés :	Aucun
Ennemis :	Aurile, Chauntéa, Eldath, Lathandre, Maïlikki, Séluné, Sylvanus, Trouveur d'Eperon de Wiverne, Tymora
Symbole :	Main droite d'homme tendue, doigts écartés, à la paume ornée d'une bouche de femme, béante et garnie de crocs acérés
Alignement des Fidèles :	LM, NM, CM

Moander était autrefois le dieu du pourrissement et de la corruption. Il avait été banni des Royaumes à plusieurs reprises. Même si ses fidèles n'étaient jamais nombreux, différents cultes le vénéraient avant même que naisse l'Empire de Nethéril. Indifféremment décrit dans les textes anciens comme un être mâle, femelle ou même une entité asexuée, le Semeur de Ténèbres montre bien que, même morts, les dieux ne dorment que d'un œil.

Moander était un tyran cruel qui aimait tourmenter les plus faibles et les inciter à détruire ce qu'ils avaient de plus cher. Il mentait souvent, surtout lorsque cela ne pouvait qu'augmenter la détresse morale de ses victimes. Il contrôlait chaque aspect de l'existence de ses fidèles, qu'il considérait comme des pantins. Enfin, il faisait tout pour corrompre et détruire ceux qui refusaient de s'incliner devant lui.

Il y a plus d'un siècle, du temps de Myth Drannor, l'unique temple dédié à Moander était un énorme complexe érigé à l'endroit où Yulash se dresse actuellement. Ses occupants constituaient un péril constant pour les créatures de la forêt. Les elfes finirent par attaquer le temple, qu'ils rasèrent et incendièrent. Ils tuèrent tous les prêtres du Dieu Putréfié, chassèrent ce dernier de Féerûne et emprisonnèrent son avatar sous les ruines de l'édifice, en faisant en sorte qu'il ne puisse être libéré que par un enfant qui n'était pas encore venu à la vie. Ils espéraient que Moander finirait par disparaître car n'étant plus vénéré, mais nombre de ses fidèles s'enfuirent en direction du sud pour faire renaître le culte. Au cours des millénaires qui suivirent, ils tentèrent à plusieurs reprises de délivrer l'Abomination de Moander, mais sans succès. Aujourd'hui encore, on trouve à Yulash, de nombreuses pierres sur lesquelles le symbole du dieu est inscrit.

Il y a peu, la Grande Terreur fut involontairement libérée par la mercenaire Alias et ses compagnons, qui étaient manipulés par le Culte de Moander. La présence physique du dieu dans les Royaumes fut alors détruite lors d'une terrible bataille aérienne par Alias et ses alliés, assistés pour l'occasion du dragon rouge Mistinarperadnaclès Haï Draco, dit Mist. Les ravages causés par l'Abomination avant sa mort permirent à la Route de Moander de voir le jour. Elle traverse aujourd'hui Cormanthor, la forêt elfique.

La Grande Terreur n'était plus alors qu'une demi-puissance, mais elle revint une nouvelle fois sur Féerûne avec l'aide d'une tribu de saurials qu'elle avait réduite en esclavage. Elle fut de nouveau repoussée et, cette fois, détruite pour de bon, par une coalition regroupant Ménestrels, braves aventuriers et exilés venus d'un autre monde. Juste après, Moander fut tué sur son plan natal par un puissant barde, Trouveur d'Éperon de Wiverne, qui s'empara de son pouvoir divin. Certains sages avancent que le Barde Sans Nom aurait, à cette occasion, reçu l'aide de sa déesse, Dame Fortune (ce qui expliquerait comment un mortel aurait pu venir à bout d'un dieu). Depuis, Trouveur est devenu une demi-puissance. Il incarne, entre autres, le besoin que l'art a de toujours évoluer afin de ne pas se laisser corrompre.

Si l'un des anciens dieux des Royaumes a bien été tué, c'est certainement le Semeur de Ténèbres. Et pourtant, une infime fraction de son essence subsiste dans le Plan Astral. Il est donc possible que l'on puisse le ramener à la vie en le vénérant suffisamment, après quoi il pourrait revenir harceler Féerûne ou s'en prendre à un autre monde. Quelques intrigants ont sans doute essayé de raviver le Culte de Moander pour acquérir un immense pouvoir, personnel, mais une déesse les a battus à ce petit jeu. Pour les elfes de Myth Drannor, Moander incarnait le pourrissement et le mal qui risquaient de les corrompre, eux et la forêt qu'ils aimaient tant. D'une certaine manière, il représentait donc un maître maléfique plus compréhensible (et plus tentateur) que la lointaine Lolth, maîtresse des elfes noirs, exilés dans les entrailles de la terre. Mais Lolth a profité de la mort du Dieu Putréfié pour prendre son nom. En effet, suite au Temps des Troubles, la Reine des Araignées a compris qu'elle aussi deviendrait vulnérable si ses fidèles venaient à manquer. Elle cherche donc à recevoir l'adoration d'humains, d'elfes et de demi-elfes de la surface au travers de son incarnation de Moander.

Avatar de Moander (guerrier 30)

Dans les Royaumes, Moander prenait souvent la forme de l'Abomination. Le corps de cette entité était un tas de végétation putréfiée, haut comme une petite colline, qui faisait disparaître toute vie sur son passage et laissait derrière elle une vase brune et putride. Elle ne pouvait pas lancer le moindre sort.

CA -4 ; VD 7, rp 5, ng 7, vl 27 ; pv 216 ; TAC0 -9 ; #AT Voir ci-dessous
Dég Voir ci-dessous
RM 30% ; TA T (variable)
For 25, Dex 16, Con 24, Int 10, Sag 10, Cha 1
Sorts : Aucun (voir ci-dessous)
Sauvegarde : PPMM 3, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : L'Abomination était capable d'escalader des surfaces verticales et de nager sur l'eau. Elle pouvait faire pousser autant de tentacules qu'elle le souhaitait à sa surface (et même intérieurement). Chacun de ses appendices s'achevait par une bouche aux crocs acérés, de laquelle jaillissait une incessante cacophonie (des milliers de voix différentes scandant le nom du dieu), ou par un œil gris et blanc qui semblait vide comme celui d'un aveugle. Il était aisé de toucher l'Abomination, mais sa CA élevée indique combien il était difficile de lui infliger le moindre dégât.

Pour que Moander puisse posséder un avatar façonné par ses fidèles, il fallait que le monticule de végétation putréfiée fasse au moins 10 m de diamètre. Chaque

fois que l'Abomination traversait 1,5 km de forêt, elle régénérait 10 points de vie et grossissait de 3 m, jusqu'à un maximum de 30 m de diamètre. À moins d'être perpétuellement "rajeuni" par ajout de compost, le corps de l'Abomination finissait par se décomposer et par tomber en poussière au bout de 1d4 mois. Les fidèles devaient donc sans cesse façonné de nouveaux hôtes pour leur dieu.

L'Abomination pouvait transférer l'intégralité de son essence dans une infime portion de son corps et faire jaillir, en 1 round, une sorte d'œuf fixé au bout d'un tentacule. L'œuf pouvait inséminer un autre tas de matière putréfiée ou se mettre à pousser de lui-même en absorbant toute la végétation alentour. Tant qu'elle faisait moins de 10 m de diamètre (c'est-à-dire, lorsqu'elle était en train de grandir à partir d'un œuf), l'Abomination pouvait se faire gonfler à l'aide de gaz des marais et ouvrir une gueule énorme qui infligeait 4d10 points de dégâts par coup au but. Mais cette forme était extrêmement vulnérable au feu. En effet, toute flamme qui n'était pas éteinte par la végétation humide pouvait mettre le feu au gaz et faire exploser l'Abomination de l'intérieur.

L'avatar de Moander pouvait attaquer à l'aide de 2d8 appendices tous les 3 m de diamètre. Ces tentacules étaient CA 0, avaient 20 points de vie chacun et s'achevaient par une bouche sans lèvres mais garnie de crocs, par le truchement de laquelle le dieu pouvait s'exprimer. Ils faisaient plusieurs centimètres d'épaisseur et leur longueur maximale était égale à la moitié du diamètre de l'Abomination. Ils pouvaient mordre leurs proies (VD 6, TAC0 7, Dég 2d4+4) ou pénétrer par la bouche d'une créature immobilisée et ainsi la posséder. Ils avaient également la possibilité de pondre une *graine de Moander* à l'intérieur du corps du malheureux avant de se retirer. La *graine* éclatait alors et libérait ses spores. Les appendices pouvaient aussi lancer des arbres et des rochers à une distance maximale de 300 m, chacun de ces projectiles infligeant 3d10 points de dégâts. Enfin, si 2 tentacules (ou plus) touchaient la même victime, ils pouvaient l'enserrer (ce qui produisait le même effet que le sort *enchevêtrement*) et la traîner jusqu'au corps de l'Abomination, ce qui prenait 2 rounds. Là, l'avatar ouvrait une gueule béante et infligeait 4d10 points de dégâts à sa proie par round (pas de jet d'attaque nécessaire).

Les créatures écrasées par le monstre se retrouvaient avalées et subissaient 5d6 points de dégâts par round pendant 1d6+4 rounds, suite à quoi elles étaient expulsées par le sommet du tas. Une fois là, elles se faisaient attaquer par un nombre incalculable de vrilles qui pourrissaient leurs vêtements et toutes les parties non métalliques de leur armure (ce qui prenait 1d4+2 rounds supplémentaires). Une fois les vêtements détruits, les minuscules appendices s'attaquaient à la chair de la victime, lui infligeant 3d4 points de dégâts par round. Cette attaque portait toujours et aucun jet de sauvegarde n'était permis pour y échapper. De plus, tout individu perché sur le corps de Moander et dépourvu de vêtements avait 15 % de chances par round qu'une *graine* soit pondue sous sa peau.

Il était extrêmement difficile de se libérer de l'étreinte de Moander, car ses nombreuses vrilles gênaient fortement le mouvement (la vitesse de déplacement de la victime chutait de moitié et tombait même à VD 2 lors des rounds où elle ratait un test de Force) et empêchaient de s'envoler (même par magie). Le captif devait se frayer un chemin jusqu'au bord de la butte puis en sauter, tout en ayant 15 % de chances par round d'avoir hérité d'une *graine* au cours de sa fuite.

L'Abomination était également capable de cracher des monstres : un tertre errant (2 fois par jour) et un baragouin (1 fois tous les 3 jours). Ces deux sortes de rejetons obéissaient à leur géniteur pendant 1d12 jours avant d'aller vivre leur propre vie (le pouvoir des baragouins restait sans effet sur le corps de l'Abomination). Lorsqu'il était composé de végétaux détrempés, l'avatar éteignait aisément les flammes. Le feu ne lui infligeait donc pas le moindre dégât, sauf quand il était constitué de bois sec. Il aimait la chaleur, qui facilite le pourrissement, mais les sorts à base de froid lui infligeaient toujours des dégâts doublés.

L'Abomination pouvait apprendre tout ce que savaient les victimes qu'elle possédait. Dans le même temps, les malheureux entrevoyaient l'intellect du Semeur de Ténèbres, ce qui les faisait généralement sombrer dans la démence (au gré du MD). Même si l'avatar était incapable de jeter le moindre sort, il n'éprouvait pas la moindre difficulté à faire en sorte que ses victimes utilisent les leurs. Ses scores d'Intelligence et de Sagesse montaient également au niveau de celui de ses Enfants qui était le plus intelligent (ce transfert ne fonctionnait que dans un sens; l'Intelligence et la Sagesse du dieu ne pouvaient jamais descendre en dessous de leurs scores habituels). Enfin, l'Abomination pouvait créer un *portail* pour son propre usage ou voler pendant un maximum de 6 heures (en brûlant ses réserves de gaz interne), mais cela usait une grande partie de l'énergie de son corps, qui perdait 1 mois d'existence à chaque fois.

Autres manifestations

Moander pouvait aussi prendre une forme intangible, celle d'une tête humaine géante désincarnée, intégralement constituée de végétation putréfiée. Sa bouche était pleine de crocs acérés, ses cheveux étaient des vrilles longues de près de 6 m et ses yeux étaient rouges et malfaisants. Sous cet aspect, le dieu était capable de s'exprimer, de faire des gestes à l'aide de ses cheveux-vrilles et d'établir un lien mental avec les créatures qu'il "touchait" à l'aide de ces appendices intangibles. Il pouvait ensuite hanter leurs rêves en multipliant messages et visions nocturnes (ce lien pouvait être rompu par les sorts *guérison des maladies* et *délivrance de la malédiction*).

Moander pouvait également se manifester à partir de n'importe quel matériau en train de pourrir. Il prenait alors la forme d'une vrille longue de 6 m, identique à celles que l'Abomination développait. Lorsque l'appendice pouvait entrer en contact avec un végétal en pleine décomposition (un tapis de mousse suffisait), il s'y transférait, changeant ainsi de base.

Ce tentacule attaquait normalement et pouvait lui aussi posséder ses proies, comme indiqué ci-dessus. Bien souvent, la victime de la vrille dormait, mais il arrivait qu'elle ait été capturée par les Enfants de Moander. Lorsque l'appendice parvenait à dévorer (pas à posséder) pour 77 pv de créatures à sang chaud (des mammifères), un bourgeon poussait à sa base. En 1d4 jours, il donnait naissance à une nouvelle vrille, totalement indépendante de sa génitrice. Les tentacules n'ayant pas accès à la moindre nourriture ou à des matières en décomposition pouvaient se mettre en sommeil pendant 1d8 mois. Par contre, elles pourrissaient et mouraient si elles ne parvenaient pas à se nourrir une fois ce délai passé.

Moander était servi par un grand nombre de créatures végétales et maléfiques, parmi lesquelles on recensait les algoïdes, les baragouins, les tertres errants et les moisissures, ou végépygmées (dont ceux auxquels la moisissure rousse donnait naissance). Il envoyait parfois un dragon noir ou vert faire office de monture pour la Voix de Moander (le chef de son culte). Enfin, il se manifestait également par le truchement de créatures possédées (humains, animaux, sylvaniens et monstres divers, qui tous étaient reconnaissables par les vrilles qui prenaient naissance sous leurs chairs). La Grande Terreur aimait tout particulièrement corrompre les tyrannœils et en faire ses serviteurs, sans doute en raison d'un différend qui l'avait opposée à Baine. Ceux qui se faisaient tuer alors qu'ils étaient possédés par Moander revenaient à la vie sous forme de tyramorts putréfiés.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : non

Tous les clercs et prêtres du culte de Moander recevaient la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Lorsqu'ils faisaient leur entrée dans le culte, les serviteurs du Dieu Putréfié devaient se prêter à un rituel au cours duquel il leur fallait manger une *graine de Moander*. Cette dernière poussait lentement à l'intérieur de leur corps, jusqu'à ce que tout leur organisme ait été remplacé par une masse végétale en état de décomposition. L'unique manifestation extérieur de ce processus était une petite vrille qui sortait de l'oreille de la personne possédée et venait se nicher dans ses cheveux. Le disciple était en permanence contrôlé par Moander et obéissait aveuglément aux directives de son dieu ou de sa hiérarchie.

Les prêtres étaient bien souvent des individus solitaires, pour qui l'existence trouvait un sens grâce aux visions que le dieu leur prodiguait. À partir du moment où Moander décidait de posséder directement l'un de ses fidèles, il le contrôlait de manière totale et absolue, mais commençait également à le dévorer de l'intérieur. Le Dieu Putréfié s'assurait de la loyauté de ses plus puissants serviteurs en les possédant et en les tuant lorsqu'ils tentaient de le trahir. Dans le même temps, il récompensait ceux qui lui restaient fidèles en leur prodiguant des sorts qui leur permettaient de survivre plusieurs années durant (tels que *ralentissement du pourrissement*).

Avant que Moander se fasse tuer par Trouveur d'Éperon de Wiverne, son clergé était composé de clercs et de prêtres du culte, appelés enténébrants. Suite à sa destruction et à la mort de tous les clercs, les rares cultes qui se sont reformés ne comprennent plus que des fidèles et des enténébrants. Tous les prêtres recevaient le nom d'Enfants de Moander. Les prélats d'un temple étaient les Aînés (Fils Aîné/Fille Aînée), le grand prêtre étant le Fils ou la Fille Préféré(e). Le chef suprême du culte portait le titre de Voix de Moander. Il n'existait pas d'autre titre au sein de la hiérarchie, car tous les prêtres étaient ravalés au rang d'esclaves du dieu. À leur mort, les grands prêtres avaient 1 % de chances de se faire transformer en skuz. On appelait ceux-là les Enfants Éternels.

La Voix de Moander était le plus souvent une femme. Depuis la mort du dieu dans les ruines de Yulash, ce poste est occupé par une grande intrigante, Dalchatha Maereegh. Cette vieillarde, qui était autrefois très belle, est responsable du temple de la Clairière Caché, niché quelque part au cœur du Bois de Chandal, à proximité de Torche. Elle se trouve à la tête d'un réseau d'espions et de kidnappeurs qui capturent ou tuent de nouvelles victimes pour le Dieu Putréfié, victimes qu'ils téléportent ensuite jusqu'à la grande prêtresse ou dans d'autres régions de Féerûne, dans l'espoir que l'une d'entre elles pourra servir de corps à Moander. En échange, ce dernier permet à Dalchatha de retrouver sa beauté d'antan lorsqu'elle se sent trop seule, ce qui lui permet de retourner en ville et d'apprécier de nouveau (ne serait-ce que pour un temps) la compagnie des humains.

Tout Culte de Moander nouvellement formé doit être soutenu par un autre dieu maléfique pour que ses prêtres reçoivent des sorts (c'est le cas du culte qui vénère Lolth sans le savoir). Si les fidèles ne se rendent jamais compte que leur dieu n'est pas celui qu'ils croient, il y a de bonnes chances que le culte continue de fonctionner comme il le faisait du vivant de Moander (même si le culte de Lolth reçoit, par exemple, la visite de nombreux émissaires drows).

Les temples de Moander étaient situés au sommet des collines isolées ou, au contraire, dans les égouts. Ceux qui se trouvaient à la campagne étaient constitués de pierres rouges, taillées et disposées avec soin, qui prenaient la forme d'une gueule béante lorsqu'on les voyait à plusieurs mètres d'altitude. Un autel se dressait presque toujours au centre du cercle. Pour leur part, les temples urbains étaient presque toujours installés dans des canalisations d'égouts oubliées. Les déchets de la ville les traversaient en permanence. Les murs de ces temples étaient couverts de minuscules gravures. L'ensemble ressemblait aux sculptures sur arbre dans lesquelles les elfes sont passés maîtres, si ce n'est que les images produites étaient systématiquement atroces (héros torturés par des humanoïdes grimaçants, déchiquetés par des monstres immondes, ou encore incinérés, gelés, dissous, empoisonnés par des dragons, tyrannœils et autres créatures maléfiques). Les lieux de culte temporaire étaient installés dans les marais putrides, au fin fond des jungles tropicales ou dans les égouts. On y réunissait d'énormes tas de compost destinés à accueillir l'Abomination.

Dogme : Les Enfants du Semeur de Ténèbres devaient procurer au dieu des victimes qu'ils avaient tuées de leurs propres mains. Il leur fallait également couper de nombreux arbres et végétaux pour nourrir leur maître. Les prêtres avaient pour tâche de faire en sorte que l'Abomination reste au chaud et que la température soit suffisamment élevée dans les terres qu'elle s'apprêtait à traverser. Après que le novice avait mangé sa *graine de Moander*, le dieu communiquait avec lui par le biais de rêves atroces et lui tenait le discours suivant : "Ne remets jamais en doute l'enseignement de Moander, sans quoi tu connaîtras la Mort qui Ronge. Va de par le monde et prends le contrôle des puissants en mon nom. Tue et assure-toi que le pourrissement recouvre tout. Combats le froid à l'aide du feu et de la magie. Crains-moi et ne me désobéis jamais."

Activités quotidiennes : Les Enfants de Moander arpentaient les Royaumes pour y trouver des êtres difformes (comme les hommes hybrides et les plantes ou animaux malades) et des créatures destructrices (orques et autres) qu'ils livraient ensuite à la voracité de leur dieu. Ils faisaient tout leur possible pour développer les formes de vie végétale intelligentes (algoïdes, tertres errants, baragouins et végépygmées).

Les prêtres n'existaient que pour nourrir Moander, dont les pouvoirs détruisaient rapidement les corps qu'il animait (corps qui se composaient d'un amas de cadavres et de végétation en état de décomposition). Les Enfants passaient donc le plus clair de leur temps à constituer de nouveaux corps pour leur seigneur, soit en revitalisant ceux qui dépérissaient, soit en infectant d'autres mortels afin d'augmenter le nombre des fidèles. Au cours de longs rituels magiques qui se tenaient dans des valons ou grottes reculés, ils créaient les corps dont la Grande Terreur avait perpétuellement besoin en amassant de gros tas de végétation pourrie, de cadavres et de déchets. Moander pouvait posséder le corps sous forme d'Abomination au terme d'une cérémonie sacrée qui nécessitait une goutte de sang de graine vivante (le prêtre qui l'exécutait était assuré de recevoir la faveur du dieu). Ce rituel ne pouvait débuter qu'après que l'on avait amené une graine vivante auprès du corps. Les graines vivantes étaient des mammifères ou des reptiles intelligents et d'alignement bon qui avaient été possédés par une *graine de Moander* et qui avaient survécu (du moins temporairement) à l'expérience.

Festivités et cérémonies religieuses : Le clergé de Moander ne connaissait pas d'autre fête religieuse que le Feu Sinistre, rituel qui se tenait systématiquement le 1er martel et symbolisait la volonté des fidèles de lutter contre le froid. Ils le faisaient en érigeant de grands bûchers. Au cours de la cérémonie, le dieu se manifestait toujours pour remercier ses serviteurs, délivrer des sermons les inspirant plus encore et leur confier les missions qui lui permettraient de conserver son pouvoir au cours des mois les plus froids, où il se repliait dans les cavernes des Tréfonds Obscurs, réchauffées par la lave des entrailles de la terre (son sommeil était gardé par les Enfants, qui le protégeaient contre les drows, dragons des profondeurs et autres périls du monde souterrain).

Chaque jour, les fidèles devaient tuer quelqu'un ou quelque chose, ou encore rassembler des végétaux en état de décomposition au nom de leur dieu. Ce qu'ils amassaient ainsi était, soit ramené pour construire le nouveau corps de Moander, soit laissé sur place pour y pourrir. Chaque mois, ils devaient accroître l'influence de leur seigneur en propageant des rumeurs à son égard et en faisant ingérer une *graine de Moander* à une ou plusieurs autres victimes (en murmurant le nom de la Grande Terreur alors que la *graine* était avalée).

Les rituels étaient simples et Moander savait remercier ses prêtres : ces derniers ne tombaient jamais malades et étaient immunisés contre le poison, la lycanthropie et la maladie transmise par les momies. Ils pouvaient sans risque manger de la nourriture avariée et boire de l'eau empoisonnée ou polluée.

Lieux de culte principaux : L'Abîme de l'Abomination, temple souterrain situé loin sous les rues de Yulash, a survécu à la destruction de Moander et est toujours occupé par quelques fidèles (qui vénèrent désormais Lolth sans le savoir). Tolérés par les Plumes Rouges de Montéloy, ils ont le droit d'aller et venir en échange de fortes sommes d'argent versées aux chefs de la garnison. On pénètre dans le temple par un puits profond partant d'un entrepôt récent possédé par le culte. Ce boyau est entouré de pierres rouges taillées de manière à avoir l'aspect de crocs, et les habitants de la ville viennent y jeter leurs ordures contre paiement d'une faible taxe annuelle. Les fidèles se font passer pour une guilde chargée du stockage et de la destruction des ordures. On entre dans le temple proprement dit par un escalier en colimaçon, rebâti depuis peu, qui fait le tour du puits et aboutit à une plate-forme située à mi-profondeur. Le complexe est en pleine expansion.

Plusieurs sites sacrés ont subsisté dans les Royaumes et les fidèles s'y rendent en pèlerinage. À l'ouest de Port-Ponant, sept collines disposées en cercle accueillent chacune un temple à la gloire de l'un des Sept Dieux Oubliés. Ces lieux de culte prennent la forme de pierres dressées. Sur la butte située le plus au sud, que l'on connaît sous le nom de Colline aux Crocs, se dresse un petit temple à ciel ouvert dédié au Semeur de Ténèbres. Les monolithes ont été peints en rouge et taillés pour prendre la forme de crocs incurvés vers l'intérieur. Au centre du cercle se trouve un autel rouge sang. Même si le culte n'est plus actif dans la région, les fidèles continuent de se réunir au sommet de la colline le 6 kythorn, anniversaire de la mort de Moander, ce afin de supplier le dieu de revenir parmi eux.

Ordres affiliés : Moander est servi par une société secrète constituée de roublards connus sous le nom d'Yeux du Semeur de Ténèbres. Cette organisation possède un ou deux membres dans chaque ville importante de Féerûne. Les Yeux Noirs, comme les appellent les autres fidèles, jouent un double rôle d'espions et d'assassins. Ils sont là pour prévenir le culte en cas de danger.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres s'habillaient de manière normale afin de ne pas attirer l'attention lorsqu'ils se livraient à la "récolte" (des matériaux putréfiés qui leur permettaient de constituer le corps de leur dieu). Par contre, dans leurs temples secrets, ils revêtaient une robe à capuche de couleur marron et vert sombre. Ce vêtement était décoré de vrilles afin de symboliser la faculté qu'avait Moander de pousser à partir de ce qui était mort. Ils arboraient également un masque dénué de traits, à l'exception d'un œil peint sur le front et entouré de crocs. Les prélats portaient une robe de couleur cuivrée, enchantée de telle manière à nourrir les moisissures qui se déplaçaient lentement sur tout leur corps (seule la robe de l'Enfant Préféré était dépourvue de moisissure). Enfin, la Voix de Moander portait une robe blanche dont l'unique ornement était un œil rouge entouré d'une bouche pleine de crocs et cousu sur le cœur. Tous les Enfants de Moander avaient également une petite vrille qui sortait de l'oreille et venait se perdre dans leurs cheveux.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partaient à l'aventure, les prêtres du Seigneur Ténébreux s'équipaient de la meilleure armure qui soit. La plupart revêtaient également tout ou partie de leur tenue de cérémonie, du moment que cela ne les trahissait pas. Certains aimaient se faire passer pour des druides et maniaient le cimeterre pour que l'illusion soit plus flagrante encore. D'autres préféraient se vêtir de bruns et de verts et combattre à l'aide de gourdins hérissés de pierres pointues disposées de manière à simuler une gueule (cette arme inflige 1d8+2 points de dégâts contre les créatures de taille M ou moins, et 1d6+2 points contre celles qui sont plus grandes; ces détails mis à part, ces caractéristiques sont les mêmes que celle de la masse de cavalier). Chaque fois qu'ils le pouvaient, ils emportaient de la moisissure rousse avec eux pour inséminer de nouvelles régions.

Prêtres du culte (enténébrants)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 13, Sagesse 10
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	NM, CM
ARMES :	Au choix
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, combat, conjuration, élémentaire, nécromancie, soins, végétale
SPHÈRES (MIN) :	Animale, chaos, climat, temps
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Cimeterre (compétence martiale), gourdin à pointes (compétence martiale; voir ci-dessus)
COMP. SUP. :	Herboristerie

- Tous les sorts de la sphère végétale lancés par les enténébrants voient leur effet et leur durée doublés.
- Lorsque les prêtres du culte de Moander font appel au sort *croissance végétale* (même à l'aide d'un objet), ce dernier n'a pas son effet normal. Si c'est la première utilisation possible qui a été choisie, la végétation est bien créée, mais elle commence immédiatement à pourrir et meurt au terme de 10 jours (à moins qu'une *dissipation de la magie* réussie ne soit jetée avant le terme de la décade). Si le prêtre utilise la seconde version du sort, l'effet est déterminé

par le résultat du jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est réussi, rien ne se produit. Par contre, en cas d'échec, toutes les plantes comprises dans la zone d'effet tombent malades et meurent en 1 mois, à moins de bénéficier des sorts *bénédiction* et *dissipation de la magie* (qui doivent être jetés dans cet ordre, sur une partie de la zone affectée et dans le but express de soigner les plantes malades). Si ces deux enchantements sont lancés avant la fin du mois, la végétation retrouve son état normal.

- Les enténébrants sont capables de jeter *enchevêtrement* (sort de prêtre, niveau 1) ou, si le MD le permet, *vesse-de-loup* (sort de prêtre, niveau 1, décrit dans *le Manuel Complet du Druide*) 1 fois/jour.
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *main mordante* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils ont la possibilité d'utiliser *croissance végétale* ou *pourrissement accéléré* (sorts de prêtre, niveau 3).
- Au 9ème niveau, ils peuvent jeter *nasse spirituelle* ou *putréfaction* (sorts de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Enfin, au 11ème niveau, ils sont capables de lancer *tentacule putréfiant* ou *vrilles assassines* (sorts de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.

Sorts de Moander

Deuxième niveau

Main mordante (Altération, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	La paume du jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort fait apparaître une gueule garnie de crocs au milieu de la paume du prêtre. Cette bouche est facile à cacher ; il suffit de fermer le poing ou de plaquer la main contre quelque chose. C'est le personnage qui détermine ses actes (elle ne mord pas automatiquement tout ce qui passe à sa portée). Il est possible de la faire mordre 1 fois par round en giflant ses adversaires, ce qui nécessite un jet d'attaque réussi.

La morsure inflige 1 point de dégâts et oblige la victime à effectuer deux jets de sauvegarde, un contre la paralysie et l'autre contre les sorts. Si le premier est raté, l'individu est paralysé pendant 1d3 rounds. En cas d'échec au second jet de sauvegarde, la victime est blessée par la salive corrosive de la gueule, ce qui lui occasionne 3d4 points de dégâts supplémentaires. Ces deux jets de sauvegarde doivent être effectués chaque fois que la *main mordante* touche sa cible ; ce n'est pas parce qu'on les réussit une fois que l'on est par la suite immunisé contre les effets du sort. Les victimes paralysées qui ne sont pas protégées ou amenées hors de portée par leurs compagnons sont automatiquement touchées par la gueule si le prêtre les prend pour cible lors des rounds suivants.

Troisième niveau

Pourrissement accéléré (Abjuration)

Sphère :	Végétale
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	Instantanée
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort produit l'effet inverse de *ralentissement du pourrissement*. Les fruits, légumes et céréales affectés pourrissent immédiatement. L'enchantement reste sans effet sur la viande. Les plantes et créatures végétales prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau du personnage, jusqu'à un maximum de 10d6.

Le prêtre peut affecter un cube de 30 m d'arête par niveau. Même à bas niveau, il peut donc faire pourrir toutes les céréales contenues dans une grange ou tous les fruits d'un verger.

La composante matérielle de *pourrissement accéléré* est un peu de moisissure.

Cinquième niveau

Graine de Moander (Altération)

Sphère :	Végétale
Portée :	Spéciale
Composantes :	V, S, M
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	1 tour
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort a été conçu voici plusieurs siècles pour asservir les êtres vivants et les livrer à Moander. Il permet de créer une *graine de Moander*, grâce à laquelle la victime sera transformée en serviteur du dieu.

Pour donner naissance à cette *graine*, le prêtre enveloppe une émeraude dans une gangue de végétation en état de décomposition. La boule résultante doit ensuite macérer pendant 24 heures dans de l'eau maudite, après quoi il faut la maudire au nom de Moander (en utilisant la forme inversée du sort *bénédiction*, *imprécation*). Le personnage lance alors le sort en touchant la sphère, ce qui la transforme en une bogue verte, couverte d'épines (similaire à celles qui entourent les châtaignes). La *graine* est collante et les épines s'achèvent par de petits crochets.

La *graine de Moander* se fixe à la peau de toute créature intelligente avec laquelle elle entre en contact (Enfants de Moander exceptés). Elle éclate dans le round qui suit le contact, libérant ainsi un nuage de spores de 1 m de diamètre. Il est possible de la jeter (portée 3/6/9 m), mais elle n'éclate pas à moins de toucher un être vivant (si elle rate, consultez le Diagramme de dispersion du *Guide du Maître* afin de déterminer où elle atterrit). Toute créature vivante et intelligente prise dans la zone d'effet des spores (Enfants de Moander exceptés) doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, les spores sont inhalées et commencent à transformer la victime. Dans le cas contraire, elles sont sans effet. Les *graines* n'ayant pas encore éclaté le font dès qu'elles entrent en contact avec la peau d'une victime potentielle. On peut les détruire en les aspergeant d'eau bénite et en lançant un sort de *bénédiction*.

Si la victime n'est pas soignée, les spores se développent et la transforment en entité contrôlée par Moander. La mutation prend 4d4 jours et change les entrailles du malheureux en une masse de vrilles putréfiées, couvertes de moisissures, qui finissent par le tuer de l'intérieur en détruisant tous ses organes (cette étape prend normalement 5d6+30 jours, mais *ralentissement du pourrissement* permet de retarder l'échéance). Extérieurement parlant, la victime à l'air normal jusqu'au moment de son décès, si ce n'est qu'elle dégage une légère odeur de pollen et qu'elle a une petite vrille fleurie enroulée autour de l'oreille. Lorsqu'elle mêle ses fluides corporels avec une autre créature (un baiser suffit), elle transmet les spores, étendant du même coup l'influence du Semeur de Ténèbres (la nouvelle victime peut toutefois échapper au pire si elle réussit un jet de sauvegarde à +2 chaque fois qu'elle est exposée au péril).

Une fois possédé, l'hôte ne peut agir de sa propre volonté que si Moander est totalement absent des Royaumes (en d'autres termes, si tous ses avatars et toutes ses manifestations ont été détruites). Mais, sans être protégé par le dieu, le corps pourrit plus rapidement qu'indiqué ci-dessus. La première phase dure toujours 4d4 jours, mais la seconde est réduite à 10 jours.

Si la victime boit de l'eau bénite moins de 1 heure après avoir été infectée, les spores sont détruites. Si l'eau bénite est bue moins de 2 jours après que les spores ont pénétré dans l'organisme, leur vitesse de progression est réduite de moitié (les deux étapes du processus prennent donc deux fois plus longtemps). *Guérison des maladies* et *guérison* tuent les spores à condition d'avoir été jetés dans les 30 jours suivant l'infection ; par la suite, l'organisme du malade se soigne de lui-même, mais lentement. Il est également possible d'obtenir ce résultat à l'aide d'un sort de froid infligeant un minimum de 20 points de dégâts à la victime. En règle générale, tout individu soigné par *guérison des maladies*, *guérison* ou un sort à base de froid ne bénéficiant pas par la suite d'un second sort de *guérison*, de *régénération* ou de *restitution* perd la moitié de sa Force et de sa Constitution pendant 20+1d12 jours. Au terme de cette durée, il tombe dans le coma et perd 4d4 points de vie. S'il survit aux dégâts, il se réveille le lendemain, pleinement guéri.

Un pantin de Moander conserve toutes ses capacités et tous ses pouvoirs, mais le Dieu Putréfié est conscient de toutes ses pensées et le contrôle corps et âme. L'Enfant nouvellement créé peut faire jaillir 2 tentacules par ses orifices naturels ou au travers de sa peau. Longues de 3 m, ces vrilles peuvent attaquer 1 fois par round. Elles sont CA 2, ont 12 pv chacune et chacun de leurs coups inflige 2d8 points de dégâts. Chaque fois que l'une d'entre elles est détruite, une autre repousse dès le round suivant. Si toutes deux touchent la même créature de taille S ou M au cours d'un round, cette dernière est immobilisée (comme à l'aide d'un sort d'*enchevêtrement*) jusqu'à ce que l'Enfant la libère ou qu'elle parvienne à s'échapper.

Les composantes matérielles de *graine de Moander* sont un éclat d'émeraude (valeur 100 po) et le symbole sacré du prêtre.

Nasse spirituelle (Abjuration)

Sphère :	Nécromancie, végétale
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	1 heure
Zone d'effet :	1 créature vivante
Jet de sauvegarde :	Annule

Ce sort fait apparaître une fausse coquille de noix. Une fois l'incantation achevée, le prêtre peut à tout moment faire appel au pouvoir de l'enchantement ; il

suffit pour cela de presser la coquille d'une certaine manière. Lorsque cette dernière est activée, ce qui prend 1 round, elle libère une sphère de ténèbres grosse comme une citrouille qui avale la main et l'avant-bras du personnage. Le round suivant, elle se met à luire et émet une vrille de noirceur longue de 6 m qui s'en va frapper la cible désignée. Cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (à -4). Si elle le rate, les ténèbres l'enveloppent et la transforment en silhouette. Elle réduit alors fortement en taille pour ne plus être qu'une petite bille toute noire, que la vrille attire aussitôt au cœur de la sphère. Cette dernière disparaît alors. La coquille de noix est désormais transparente, ce qui permet de voir qu'elle contient la bille noire dans laquelle la cible est enfermée. La cible qui réussit son jet de sauvegarde n'est pas affectée et la sphère se volatilise aussitôt.

La prison existe pendant 1 jour par niveau du prêtre. Lorsqu'elle est brisée (ou lorsque la durée du sort arrive à son terme), la bille reforme une silhouette de noirceur et, quand les ténèbres se dissipent, la victime réapparaît, dans le même état qu'au moment où elle a été capturée.

La composante matérielle de *nasse spirituelle* est un saphir noir parsemé de taches jaunes ou vertes, valant un minimum de 1 000 po. C'est lui qui, après transformation, donne naissance à la fausse coquille de noix.

Putréfaction (Évocation, nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître un rayon marron ou vert vif qui jaillit du prêtre pour aller toucher la cible de son choix (cette dernière devant être visible et comprise dans les limites de portée au début de l'incantation). Le rayon se dissipe dès qu'il touche et le personnage n'a plus besoin de se concentrer pour que le sort continue de faire effet. La victime se retrouve infectée par une moisissure qui dessèche sa peau et lui dérobe toutes ses substances nutritives, ce qui la fait rapidement brunir et se ratatiner. Le sujet doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le réussit, *putréfaction* lui inflige seulement 1d8 points de dégâts. Par contre, en cas d'échec, les dégâts subis se montent à 2d8+2. Par la suite, un nouveau jet de sauvegarde doit être effectué au début de chaque round, les dégâts (2d8+2 ou 1d8 points) continuant de s'additionner jusqu'à ce que la victime réussisse deux jets de sauvegarde à la suite. Dès que cela se produit, le sort s'arrête. *Guérison des maladies* met un terme à cet enchantement, de même que tout sort tuant les moisissures ou les empêchant d'infliger le moindre dégât.

Ce sort reste sans effet contre les morts-vivants, les créatures intangibles ou celles qui n'ont pas de peau (comme les élémentaux). Certains sages pensent que le culte du Seigneur Ténébreux a fabriqué de nombreuses *baguettes de putréfaction* permettant de jeter ce sort à volonté.

La composante de *putréfaction* est une poignée de spores de moisissure, quelle que soit leur provenance.

Sixième niveau

Tentacule putréfiant (Altération, nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme l'un des bras du prêtre en un tentacule gris, caoutchouteux, rétractable et extensible jusqu'à une distance de 12 m. Il adhère aux surfaces, peut attraper les objets (et les relâcher), ce qui lui permet de les manipuler (comme si le score de Dextérité du personnage était amputé de 2 points). Il peut également manier une arme (à -2 au jet d'attaque), enserrer sa cible (ce qui lui inflige 1d8 points de dégâts par round, plus 1 point par niveau du personnage) ou faire appel à son pouvoir putréfiant. Pour ce faire, il doit réussir son jet d'attaque en utilisant le TAC0 du prêtre (mais assorti d'un bonus de +4). En cas de coup au but, la victime subit 1d8 points de dégâts par round plus 1 point par niveau du prêtre, tout en perdant toute sensation au niveau de la partie du corps touchée pendant 1 round (ce qui lui interdit de l'utiliser ; déterminez aléatoirement l'endroit où chaque coup porte). Si c'est la tête qui est touchée, la cible est aveugle et incapable de rien faire pendant 1 round. Si c'est une jambe, elle ne peut plus bouger pendant la même durée. Enfin, s'il s'agit d'un bras, il est lui aussi immobilisé et la main lâche automatiquement ce qu'elle tenait. Le tentacule peut frapper le même membre (ou un membre différent) round après round, du moment qu'il parvient à toucher la victime (les dégâts sont infligés à chaque fois).

Le prêtre peut faire cesser ce sort dès qu'il le souhaite, auquel cas le tentacule se dissipe lentement pour laisser la place à son bras. Tant que la transformation n'est pas achevée (elle dure 1 round), il ne peut se servir de son membre. le prêtre ne peu lancer d'autre sort tant que le tentacule existe. Il se peut même qu'il soit gêné pour accomplir certaines actions.

Les composantes matérielles de *tentacule putréfiant* sont un bout de caoutchouc ou de chair d'anguille et un fragment d'os (ou un petit os entier).

Vrilles assassines (Conjuration)

Sphère : Conjuration, végétale
Portée : 10 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : 5 m²/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort maléfique crée des vrilles noires qui sont aussi dangereuses que désagréables à regarder. Elles poussent à une vitesse stupéfiante à la surface de l'endroit où le sort a été lancé et tentent d'étrangler celui ou ceux qui les ont fait apparaître. Elles attaquent collectivement, comme un prêtre de même niveau que leur créateur.

Le prêtre détermine la condition qui déclenche le sort. Cette dernière peut être extrêmement précise ("Tuez seulement les grands-gars portant une armure de cuir noire et magique et dont l'épaule gauche s'orne d'une rose peinte en rouge"), mais le sort est incapable de deviner le nom ou l'alignement des créatures. Il n'est pas déclenché par les morts-vivants ou les créatures végétales. Bien souvent, l'enchantement est lancé à un endroit où la cible désignée passe systématiquement (par exemple, sur le lit d'un roi à assassiner).

Le sort fait apparaître 1d100 minuscules vrilles par m2, chacune étant capable d'étrangler un humain. Elles sont longues de 5 m, ce qui signifie que la ou les victimes doivent se défendre contre plusieurs centaines d'entre elles en même temps. Lorsqu'elles apparaissent, elles ne font pas plus de bruit qu'une feuille tombant d'un arbre. Il faut donc avoir une ouïe exceptionnelle pour ne pas subir le malus de -4 au jet de surprise qu'elles infligent normalement.

Les individus attrapés peuvent retenir leur souffle pendant un nombre de rounds égal au tiers de leur score de Constitution. Une fois ce délai écoulé, il leur faut réussir un test de Constitution par round (assorti d'une pénalité cumulable de +2) pour ne pas périr étouffés. Ceux qui maîtrisent la compétence natation disposent d'un round de grâce supplémentaire avant de devoir effectuer leurs tests de Constitution. Pour leur part, ceux qui possèdent la compétence endurance sont capables de retenir leur souffle pendant un nombre de rounds égal aux deux tiers de leur score de Constitution. Par la suite, leur premier test de Constitution s'effectue sans le moindre malus, et les suivants s'accompagnent seulement d'une pénalité cumulable de +1.

Il est possible de trancher les vrilles. Elles sont collectivement CA 6, mais seules les armes tranchantes (de type T) sont efficaces contre elles. Une victime attrapée utilisant une arme plus grosse qu'une dague effectue ses jets d'attaque à -3. Il suffit de multiplier par 5 les dégâts infligés par les armes tranchantes pour déterminer le nombre de vrilles détruites à chaque coup (les sorts de zone voient, eux aussi, leurs dégâts multipliés par 5 pour ce qui est du nombre de vrilles détruites). La victime est retenue par un total de 2d100 vrilles. Si elles sont toutes détruites et si le personnage réussit un test de Force, il parvient à échapper à la zone d'effet du sort.

Les individus autres que la victime ne subissent pas de malus au jet d'attaque s'ils tentent d'aider leur compagnon. Mais une telle intervention n'est pas sans danger, car les vrilles peuvent très bien se retourner contre leurs nouveaux adversaires s'ils sont distants de moins de 5 m.

Les composantes matérielles de *vrilles assassines* sont le symbole sacré du prêtre et un morceau de bois ou une feuille pourri.

Myrkul (mort)

(Seigneur des Ossements, le Vieux Crâne, la Faucheuse, Seigneur des Morts)

Puissance majeure de Gaste Grise, NM

SPHÈRE D'INFLUENCE : Les morts, affaiblissement, pourrissement, corruption, parasites, vieillesse, épuisement, crépuscule, automne
AUTRES NOMS : N'asr (chez les Bédains de l'Anauroch)
NOM DU DOMAINE : Autrefois, Oïnos/Le Château d'Ossements ; à l'heure actuelle, dérive dans le Plan Astral
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Baine (mort), Bhaal (mort), Jergal, Shar
ENNEMIS : Chauntéa, Lathandre, Maïlikki

SYMBOLE : Crâne blanc sur fond noir ou main squelettique blanche sur fond noir (au cours des dernières années, le fond en question était un écu renversé dont le bord était une succession de phalanges stylisées)
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : LN, N, CN, LM, NM, CM



Myrkul faisait partie des Dieux Noirs. C'était le dieu des morts, par opposition au dieu de la mort, Bhaal. Sa sphère d'influence et son Château d'Ossements furent usurpés par Cyric après que le Seigneur des Ossements eut été détruit par Minuit, au sommet de la tour de Khelben Arunsun, à Eauprofonde. Par la suite, la sphère d'influence de Myrkul échut à Kelemvor, après que Cyric eut été chassé de la Ville de la Discorde par ses habitants (alliés à plusieurs dieux pour l'occasion).

Myrkul était froid, intelligent et maléfique. Il s'exprimait toujours en chuchotant. Perpétuellement alerte, il ne dormait jamais et ne pouvait être surpris. Il ne s'emportait jamais et n'était qu'amusé lorsqu'un mortel parvenait à déjouer ses plans et à lui échapper pour un temps. Il régnait par la crainte et savait mieux que quiconque terrifier les habitants des Royaumes par ses faits et dires. Par moments, il était presque bienveillant, mais c'était juste pour que personne ne puisse prévoir ses réactions. Tout Féerûne rêvait de son crâne recouvert d'une capuche et c'était le seul dieu que tout mortel se représentait clairement. Il veillait à ce que les humains pensent souvent à lui et il n'était pas rare qu'il apparaisse lors de funérailles, la faux à la main. Il restait là quelques secondes, à contempler les proches éplorés sans dire un mot, afin de bien leur rappeler qu'eux aussi finiraient par venir à lui.

Avatar de Myrkul (clerc 38, guerrier 28, mage 25)

Myrkul aimait apparaître sous les traits d'un squelette vêtu d'une robe noire à capuche, équipé d'une longue faux. Sa peau était toute parcheminée et couverte de lésions, ses lèvres étaient noires et craquelées. Ses yeux, qui luisaient d'un éclat maléfique, étaient si enfoncés dans leurs orbites que son visage ressemblait davantage à un crâne. Nulle chair ne venait recouvrir sa cage thoracique et il avait quatre bras squelettiques au lieu de deux. Les os de ses jambes étaient recouverts de muscles atrophiés et de lambeaux de chair. Il pouvait voler à volonté ; de cette manière, ses pieds putréfiés n'avaient jamais besoin de toucher le sol.

Le Seigneur des Ossements pouvait lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais il n'avait jamais recours à ceux dont la fonction principale était de générer de la lumière (le feu et la chaleur ne le gênaient en rien). Chaque round, il pouvait jeter deux fois plus de sorts de nécromancie que la normale et leur efficacité était triplée (portée, durée, zone d'effet, etc.). Dans le même temps, ils s'accompagnaient d'un malus de -3 au jet de sauvegarde.

CA -5 ; VD 15, vl 18 ; pv 228 ; TAC0 -7 ; #AT 2 (contact gelant) et 5/2 (faux)
Dég 2d10+8 (*froid surnaturel*, +8 grâce à sa Force) ou 2d12+16 (*faux* +6, +8 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 60 % ; TA G (3 m de haut)
For 20, Dex 19, Con 21, Int 22, Sag 23, Cha 9
Sorts : M : 5/5/5/5/5/5/5/5/4, P : 16/15/14/14/13/12/10
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : L'étreinte de Myrkul infligeait 1d10 points de dégâts, +8 grâce à sa Force. De plus, son simple contact produisait un *froid surnaturel* semblable au sort *toucher glacial* (1d10 points de dégâts supplémentaires, perte temporaire de 1 point de Force, pas de jet de sauvegarde). Lorsqu'il n'utilisait que des sorts de nécromancie, il pouvait en lancer deux fois plus qu'un dieu normal, tout en attaquant aux poings à l'aide de deux de ses bras et en maniant sa *faux* +6 avec ses deux mains restantes. À l'instant où sa faux quittait ses mains, elle disparaissait pour réapparaître lorsqu'il le souhaitait. Cette arme générait elle aussi les effets d'un sort de *contact glacial*, qui faisait perdre 1 point de Force à ses victimes par coup au but.

Le Seigneur des Ossements pouvait animer ou créer tous les morts-vivants qu'il désirait ; il lui suffisait de les toucher. Tous les squelettes et zombis qu'il créait de la sorte lui étaient d'une loyauté absolue, les autres morts-vivants devant accomplir une tâche pour lui afin de gagner leur indépendance. Il pouvait également les détruire d'un simple contact (sauf ceux qui étaient d'origine divine) et les transformer ainsi en un tas de cendres que même lui ne pouvait ranimer. Il était immunisé contre toutes les attaques des morts-vivants, quelles qu'elles soient.

S'il le souhaitait, son contact pouvait infliger le *pourrissement de la chair* (la maladie transmise par les momies) en plus de l'effet glaçant normal. Les créatures infectées ne pouvaient plus être soignées par les sorts de soins, elles récupéraient leurs points de vie à 10 % du rythme normal et mouraient au bout de 1d6 mois (dans l'intervalle, elles perdaient 1 point de Charisme tous les 20 jours). On pouvait éviter cette maladie en réussissant un jet de sauvegarde contre le poison, mais il fallait en effectuer un nouveau chaque fois que l'on était touché par la Faucheuse. *Guérison des maladies* suffisait pour se débarrasser de cette infection.

Le contact de Myrkul avait également un étrange effet secondaire : quiconque était touché par le dieu voyait par la suite tous les individus qui l'entouraient sous la forme de squelettes en robe. La victime ne voyait plus la chair des autres, ce qui l'empêchait d'identifier leur expression, de voir bouger leurs lèvres, etc. Cela ne signifiait pas toutefois qu'elle était persuadée que ses camarades avaient tous été transformés en morts-vivants (le MD doit se contenter de décrire la scène aux joueurs et de les laisser réagir à leur gré ; les PJ ont droit à un test d'Intelligence par tour pour ne plus être affectés).

Autres manifestations

Myrkul pouvait également apparaître sous la forme d'un crâne humain aux yeux brillants. Il était de taille normale, ou plus gros s'il le souhaitait (jusqu'à un maximum de 1,80 m de haut), mais ses caractéristiques étaient toujours les mêmes : CA 3, VD vl 27 (A), 66 pv. Il disparaissait dans une grande gerbe de feu lorsqu'il était détruit (quand cela se produisait, Myrkul ne pouvait plus se manifester sous quelque forme que ce soit pendant 3 jours). Il lui était aussi possible de prendre l'aspect d'un bras squelettique volant, capable de faire des gestes et de combattre à l'aide d'un cimeterre (ses caractéristiques étaient les mêmes que celles du crâne, le cimeterre infligeant 1d8+8 points de dégâts et faisant temporairement perdre 1 point de Force). Toutes les manifestations de Myrkul avaient les mêmes pouvoirs que son avatar, à l'exception de sa faculté à faire apparaître sa *faux* +6 et de la possibilité de lancer deux fois plus de sorts de nécromancie par round (de plus, si le bras venait à perdre son cimeterre, l'arme se dissipait et le bras était incapable d'en reconstituer une autre). Certains sages affirment que Myrkul ne pouvait se manifester plus de 3 fois par jour dans un plan autre que la Gaste Grise, mais cette hypothèse est fortement remise en cause puisque les autres puissances majeures ne sont pas limitées de la sorte.

L'influence du Seigneur des Ossements se manifestait par le biais de nombreuses créatures, parmi lesquelles on recensait des "morts" (semblables à la mort mineure associée au Crâne d'un jeu de *cartes merveilleuses*), squelettes en tout genre (depuis les griffes rampantes jusqu'aux cryptiques, zombis (également de toutes sortes) et nombre d'autres morts-vivants. Lorsqu'il souhaitait montrer sa satisfaction ou son déplaisir, aider ses fidèles ou, au contraire, harceler ses ennemis, il le faisait par le biais de chauves-souris, panthères noires ou léopards de même couleur, molosses sataniques, palefrois, corbeaux et autres corneilles. Il envoyait également des roses rouges extrêmement sombres (qui semblaient noires et tombaient en poussière dès qu'on les effleurait), du jais, de l'obsidienne ou de l'onyx.

Le clergé

CLERGÉ : Clercs, prêtres du culte
ALIGNEMENT DU CLERGÉ : LN, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS : Cl : oui, PC : oui
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS : Cl : oui, PC : oui

Tous les clercs et prêtres du culte de Myrkul recevaient la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Le culte du Seigneur des Ossements n'était pas populaire et ses prêtres étaient en nombre très réduit. Nombreux étaient ceux qui vénéraient le dieu par crainte et on lui faisait des offrandes lors des funérailles et autres occasions similaires, mais rares étaient ceux qui voyaient en lui le plus important des dieux. Les Myrkulites étaient souvent des individus solitaires et morbides, qui aimaient faire peur à leurs semblables ou appréciaient le pouvoir que leur conféraient les nombreuses rumeurs circulant à leur sujet (et qui disaient généralement que la mort attendait quiconque osait se dresser devant un prêtre de Myrkul). Ils prenaient grand soin de cacher leur véritable identité et de quitter leur lieu de naissance. Certains d'entre eux étaient attirés par l'aspect romantique de la mort et, parmi ceux-là, plus des trois quarts étaient des prêtres du culte. Les relations existant entre les diverses factions du culte étaient excellentes, principalement car aucun prêtre n'était suffisamment puissant pour s'attaquer sans risque à ses collègues.

Les Myrkulites se donnaient le titre de Mort ou de Très Sainte Mort (pour les prélats et prêtres âgés), qu'ils plaçaient devant le nom ou le titre officiel de chacun (comme Mort William, ou encore Très Sainte Mort Fléau des Trolls). Par ordre d'importance, leurs titres étaient les suivants : Audacieux (novice ; au cours d'un dialogue, terme systématiquement décliné au féminin car suivi de "Mort" et du nom de l'individu), Noctambule, Consultant des Os, Porteur de Suaire, Tailleur de Crypte, Danseur d'Ossements, Sanctificateur, Maître des Morts-Vivants, Seigneur Putréfiant, Semeur de Mort et Sainte Fatalité (titre auquel seuls parvenaient les prêtres dont le rang était supérieur à celui de responsable de temple). Tous faisaient référence à un rituel auquel le prêtre devait se livrer en atteignant le rang correspondant. Par exemple, les Danseurs d'Ossements dirigeaient la danse des morts, cérémonie utilisant une variante du sort *animation des morts*, au cours de laquelle des morts-vivants étaient disposés autour d'un objet ou d'un lieu qu'ils devaient protéger ; les Sanctificateurs avaient pour mission de consacrer les autels, les faux et tous les ingrédients utilisés dans la fabrication d'objets magiques dédiés au dieu ; les Seigneurs Putréfiants apprenaient le sort *pourrissement*, qui leur permettait de reproduire les effets du sceptre du même

nom ; et, enfin, les Semeurs de Mort pouvaient utiliser *annihilation de l'âme*, sort équivalent au *doigt de mort* des magiciens. Les prêtres du culte étaient connus le nom de grises peaux ou, moins poliment, de "grises mines".

Les temples dédiés à Myrkul étaient le plus souvent d'énormes mausolées bâtis au-dessus de grandes nécropoles souterraines. La plupart étaient partiellement obscurcis par le rideau de fumée que crachaient continuellement les proches crématoriums. Des gargouilles grimaçantes ornaient la façade, tandis que l'intérieur de l'édifice était décoré par des statues d'hommes, de femmes et d'enfants représentés à divers stades de la mort et du pourrissement. Toutes sortes de morts-vivants rôdaient dans les couloirs et les catacombes. Les gardes du temple (vivants ou non) combattaient à l'aide de faux maudites (qui délivraient 1d12 points de dégâts à chaque coup) et de *baguettes des crânes*, objets rechargeables qui faisaient apparaître des sphères d'ossements semblables à celles qu'utiliseraient certains vaisseaux volants capables de se rendre d'un monde à l'autre. Ces projectiles, qui avaient une portée maximale de 40 m, évitaient toutes les formes de vie qu'ils pouvaient rencontrer sur leur chemin et éclataient pour donner naissance à 4d6 squelettes, lesquels attaquaient alors toute créature intelligente se trouvant à proximité.

La transition de Myrkul à Cyric (que les Myrkulites nomment Cyruk dans leurs écrits) se déroula sans heurt et ne fit pas apparaître les tensions et les incidents qui se multiplièrent lors de l'assimilation des Bhaalistes et des Bainites. Pour reprendre les termes de Zeboastre d'Ordulin (que les Mykulites appellent Zeboastre "le Toujours Vif… Pour le Moment"), "il suffit juste de changer le nom inscrit à l'entrée du temple et d'entourer son symbole d'un soleil pourpre". Ce sont les fidèles de Myrkul qui réagirent le mieux à l'absorption par Cyric des sphères d'influence respectives des trois Dieux Noirs. En effet, la transition se fit dans un grand calme (et les morbides Myrkulites l'accueillirent même avec un certain enthousiasme). Sans doute cela était-il dû au grand stoïcisme des prêtres du dieu des morts, à moins qu'il ne faille trouver l'explication dans les similitudes existant entre les deux dieux, ou dans le fait que le clergé avait déjà sans doute connu ce genre de bouleversement par le passé. Les pouvoirs des prêtres changèrent quelque peu après que Cyric eut pris le pouvoir, mais cela ne troubla guère les Myrkulites.

Depuis que Cyric a été chassé de la Ville de la Discorde, la sphère d'influence de la mort et des morts a été confiée à un ancien mortel du nom de Kelemvor. Les anciens prêtres de Myrkul ont de nouveau suivi le mouvement (encore que certains, principalement ceux qui étaient d'alignement chaotique mauvais, ont préféré rester fidèles à Cyric), bien qu'ils aient du mal à apprendre les méthodes de leur nouveau maître, qui sont bien plus paisibles et moins inquiétantes que celles qu'ils utilisaient jusque-là. Ces multiples changements d'allégeance ont été favorisés par le fait que les trois dieux ont toujours utilisé la même base et la même hiérarchie (leur sénéchal et assistant a toujours été et reste Jergal, le Scribe des Damnés, et même si le Château d'Ossements a cédé la place à un palais de cristal, il se trouve toujours au même endroit). Kelemvor est plus juste que Cyric, mais il tolère nettement moins les morts-vivants que Myrkul. Les anciens Myrkulites qui sont devenus Kelemvoristes ont donc désormais pour tâche de détruire ces mêmes morts-vivants qu'ils ont créés quelques années plus tôt. La situation leur paraît particulièrement ironique mais ne les dérange en rien. À moins que Myrkul ne revienne à la vie ou qu'il ne se produise un nouveau bouleversement dans le panthéon féerûnien, son culte est officiellement mort et son clergé intégré à celui de Kelemvor.

Dogme : Les prêtres du Seigneur des Ossements avaient pour mission de faire en sorte que les habitants des Royaumes craignent et respectent la mort et le tout-puissant Myrkul, ce, pour que personne ne vienne déranger le clergé dans ses activités. Ils colportaient des rumeurs selon lesquelles le simple fait de toucher un prêtre de la Faucheuse était synonyme de mort. Ils devaient expliquer à tous que ceux qui servaient Myrkul avaient une patience infinie et étaient dignes de confiance (et faire en sorte que cela soit vrai). Enfin, ils racontaient l'histoire des "semeurs de morts" d'antan, ces mortels qui parcouraient Toril de long en large pour venger leurs amis, leurs proches ou ceux qu'ils avaient fait le serment de protéger, tuant ainsi ceux qui se moquaient du Seigneur des Ossements et lui préféraient d'autres dieux.

Les novices entendaient la voix de Myrkul par le biais d'un sort de *communication avec les morts*, jeté de telle manière à entrer en contact avec le plus vénéré des anciens grands prêtres du temple. Ce sort permettait à tous les individus présents d'entendre les paroles du dieu, qui étaient : "Apprends à me connaître et à me craindre. Mon étreinte est là pour tous et elle est inéluctable. Les morts peuvent toujours te trouver. Je suis partout ; nulle porte ne peut bloquer mon passage, nul garde me retenir."

Activités quotidiennes : Les Myrkulites arpentaient Féerûne pour enterrer les morts et s'occuper des funérailles (contre paiement). Leur résistance aux maladies faisait qu'on louait fréquemment leurs services pour déblayer les corps des victimes d'épidémies, mais aussi pour s'occuper des malades et de ceux qui avaient été infectés par les lycanthropes. Ils faisaient tout leur possible pour que la mort se passe le mieux possible mais, pour eux, il s'agissait d'une expérience naturelle et inéluctable qu'il était inutile de chercher à fuir. Ils accordaient une grande valeur aux conseils des morts ("la main sacrée qui se tend vers nous par-delà la tombe") et aidaient les mourants à rédiger leurs dernières volontés, leur testament ou quelques vers cryptiques qui permettraient peut-être aux vivants de trouver leur trésor (ou qui les feraient s'agiter en pure perte dans un ultime acte de vengeance). Si on lui payait le "prix du crâne", le Myrkulite pouvait même faire office d'agent ou de vengeur pour le mort ; il se chargeait alors de veiller à ce que les dernières volontés de son "client" soient respectées ou de mener à bien les tâches que l'autre n'avait pu achever avant son décès (aucun Myrkulite ne pouvait accepter de prix du crâne versé par un vivant pour un mort ; pour qu'un tel arrangement soit viable, il fallait que le défunt l'ait lui-même passé avec le prêtre, éventuellement plusieurs années avant sa mort). Même si Myrkul permettait très rarement à ses serviteurs de ramener les morts à la vie, le fait de proposer ce service aux fidèles des autres dieux (en se payant avec l'argent laissé à cet effet par le défunt) était une procédure courante et acceptée des Myrkulites.

Festivités et cérémonies religieuses : Myrkul était vénéré chaque jour au crépuscule et ses fidèles serviteurs devaient également chanter ses louanges en privé au cours de la nuit. L'Ombre du Couchant était un rituel au cours duquel on utilisait des os, des cendres d'humains incinérés et de la poussière prélevée sur les tombes. Il avait pour but de rappeler que tous les humains sont mortels et que la mort suit toute créature comme son ombre. Toute la cérémonie s'articulait autour d'un crâne luisant qui flottait (par magie) au-dessus d'un autel noir orné d'ossements. À ce moment, on acceptait les offrandes de ceux qui, généralement, ne priaient pas Myrkul mais souhaitaient l'apaiser. Des cloches au timbre très grave annonçait le début et la fin de ce rituel ; on les faisait sonner (un seul coup) chaque fois qu'une offrande était faite.

L'Église de Myrkul ne connaissait qu'une seule et unique cérémonie calendaire : la Fête de la Lune (commémorée sous le nom du Jour Où les Morts Sont le Plus Avec Nous). Les Myrkulites croyaient que, à cette date bien précise, les morts sortaient de leur tombe sous forme de spectres intangibles et qu'ils cherchaient leurs descendants afin de les prévenir ou de leur délivrer des messages (en formant des lettres dans la poussière, le sable ou les cendres, ou encore en déplaçant des objets, mais jamais en parlant), ou même seulement pour observer. Pour tous ceux qui vénéraient le Seigneur des Ossements, c'était le jour rêvé pour fêter les morts en leur dédiant chants religieux, hymnes et prières. La cérémonie s'achevait à minuit, par le rituel dit des Coupes des Défunts (des verres de vin étaient réchauffés par magie pour que les morts qui les buvaient se débarrassent, quelques instants durant, de ce froid éternel qui était leur lot quotidien).

Les seuls autres rites observés par les Myrkulites étaient en rapport avec les funérailles et les cérémonies auxquelles certains se conformaient pour créer des morts-vivants (ou, au contraire, pour les détruire). Comme ces activités étaient souvent effectuées contre paiement, les prêtres multipliaient les rituels sinistres pour faire peur à leurs employeurs.

Lieux de culte principaux : La Flèche du Crâne de Tulmon se dresse sur la berge du Lac de Vapeur. Il s'agit d'un temple sous forme de tour noire, haute et mince, qui surplombe la ville et les ruines situées à l'ouest (Crypteville). La Très Sainte Mort Haaeluth Muribaert, vieux prêtre à la voix douce mais au cœur de glace, dont la santé vacillante cache un esprit très affûté, est à la tête du Conseil Funeste, qui dirige les jeunes prêtres, les forme et observe comment ils se débrouillent (les Myrkulites qui se trouvent suffisamment loin de "l'ombre de la Flèche" appellent cette assemblée "Conseil des Crânes Jacasseurs"). Certains de ces prêtres pratiquaient d'étranges expériences en animant des morts-vivants constitués d'un assemblage de mâchoires, griffes et autres membres de monstres, et leurs créations avaient la déplorable habitude de disparaître dans les catacombes de Crypteville pour revenir par la suite terroriser la population de Tulmon. Ce temple s'est rallié à la cause de Cyruk en 1358 CV, puis à celle de Kelemvor en 1368 CV. Les expériences ont cessé depuis ce dernier changement d'allégeance et les prêtres passent désormais beaucoup de temps à traquer et à détruire les morts-vivants qu'ils ont eux-mêmes créés. Selon certaines rumeurs, plusieurs groupes agissant dans le plus grand secret se réuniraient et amasseraient le plus de richesses possible à Crypteville. Toutes ces sociétés se seraient apparemment arrangées financièrement avec la Flèche du Crâne. Il y a de fortes chances pour que les rumeurs soient fondées.

Le Legs de la Grande Mort est le seul temple dédié à Myrkul qui ait été érigé suite au Temps des Troubles. Il a été bâti grâce à la magie de trois liches myrkulites (dont les sorts étaient sans doute accordés par Cyric ou Velcharoine, à moins qu'elles n'aient trouvé le moyen de se passer purement et simplement de dieu) au fin fond de la Mer des Épées. Dans un rayon de 8 km autour de l'édifice, les fonds marins sont souillés (et le resteront éternellement) par l'essence libérée par Myrkul au moment de sa mort. Cette boue brune est tombée en pluie après que Minuit a téléporté un Seigneur des Ossements mourant loin d'Eauprofonde, grâce à un sort de *porte dimensionnelle*. Depuis, on doit à Myrkul un nombre croissant de lacédons, zombis aquatiques et autres morts-vivants qui s'attaquent aux créatures marines et aux navires passant à proximité. Le temple est défendu par un kraken mort-vivant et des sahuagins mutés.

Ordres affiliés : Fondés il y a bien longtemps, les Chevaliers du Dragon Immortel sont des croisés morts-vivants qui constituaient le bras armé de l'Église. À

sa tête se trouvent 12 chevaliers de la mort, qui commandent chacun 12 combattants squelettes. Les chevaliers de la mort sont montés sur des palefrois. Personne ne sait comment ce groupe arrive à conserver ses effectifs, même après une défaite (événement rarissime s'il en est), mais ses soldats sont toujours aussi nombreux. L'ordre est basé dans les catacombes du Château d'Al'hanar, édifice en ruine situé dans le Shaar Oriental, à l'est de la Grande Faille à l'ouest et au sud du Bois de Shara et d'Azulduth (le Lac de Sel). D'aucuns pensent qu'il a été fondé bien avant la naissance d'Unther et de la Mulhorande, ce, afin de protéger le royaume d'Eltabranar (qui a disparu depuis bien longtemps) contre une invasion venue de Zakhara. Refusant d'abandonner leur poste même après la mort, ceux que l'on appelait de leur vivant les Chevaliers du Dragon Éternel se seraient vu offrir l'immortalité par le Seigneur des Ossements, en échange de leur servitude éternelle.

Plusieurs siècles se sont écoulés depuis la dernière campagne des Dragons Immortels et l'ordre a sombré dans l'oubli. Tous les cent ans, les chevaliers morts-vivants ressortent de leur antre pour détruire une dracoliche (le Dragon Éternel) et ses serviteurs vivants, qui occupent le Bois de Shara (également connu sous le nom de Bois du Dragon). Chaque fois qu'elle est détruite, la dracoliche se reforme et recommence à bâtir son armée. Beaucoup pensent que les entrailles du Château d'Al'hanar recèlent suffisamment de monstres pour créer une horde dix fois plus importante, et des objets magiques tels que l'on n'en a plus vu depuis l'Empire imaskari. À l'heure actuelle, les chevaliers morts-vivants se demandent s'ils doivent se rallier à la cause de Cyric ou à celle de Kelemvor, ou encore s'il leur faut mettre les Royaumes Oubliés à feu et à sang jusqu'à ce qu'ils soient tous détruits, en un ultime sacrifice dédié à leur dieu déchu, le Seigneur des Ossements.

Vêtements sacerdotaux : Tous les prêtres de Myrkul portaient une robe noire agrémentée d'une cape à capuche. La robe était ceinte à la taille par une écharpe couleur ivoire. À l'intérieur de leurs temples, ils allaient pieds nus et révélaient parfois leurs traits mais, au dehors, ils portaient systématiquement un demi-masque (qui descendait jusqu'à leurs joues) ressemblant à un crâne humain. Ils cachaient le reste de leur visage sous une couche de cendres.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partaient à l'aventure, les Myrkulites revêtaient la meilleure armure possible. La cape noire à capuche et le demi-masque étaient toujours présents et ils continuaient de noircir à la cendre toutes les zones de peau exposées. Ils n'éprouvaient nul besoin de cacher leur allégeance, certains qu'ils étaient que la mort finissait par accueillir tout le monde (en faisant passer en priorité, si les rumeurs étaient fondées, ceux qui osaient molester les prêtres de Myrkul).

Prêtres du culte (grises peaux)

PRÉ-REQUIS :	Force 14, Sagesse 14, Intelligence 14
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	NM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C), plus cimeterre et faux
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, chaos, combat, conjuration, garde, nécromancie, soins, temps
SPHÈRES (MIN) :	Charme, divination, élémentaire, guerre
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Astrologie, cimeterre ou faux (compétences martiales)
COMP. SUP. :	Aucune

- Les grises peaux commandent 3 fois plus de squelettes et de zombis que la normale.
- Elles connaissent énormément de choses sur les morts-vivants et les divers endroits où peut se rendre l'âme humaine après le décès. Ce savoir est divisé en deux compétences : nécrologie et connaissance de l'au-delà (qui apparaissent également dans *The Complete Book of Necromancers*).

  Nécrologie : Les grises peaux ont une grande connaissance des morts-vivants. Lorsqu'elles désirent faire appel à leur savoir nécrologique, il leur faut réussir un test de Sagesse. Plus généralement, cette compétence leur sert à déterminer l'historique des divers morts-vivants, leurs habitudes alimentaires et le type d'antre dans lequel ils se terrent ordinairement (pas de test de caractéristique nécessaire). Lorsqu'elles se retrouvent face à un mort-vivant, elles peuvent l'identifier avec précision sur un test de Sagesse réussi (ce qui leur permet, par exemple, de faire la distinction entre une goule et une blême). En plus, si elles réussissent un second test, elles se souviennent des faiblesses spécifiques de la créature, ainsi que de ses défenses ou immunités naturelles. Au gré du MD, un test de Sagesse raté peut signifier qu'elles se rappellent des détails erronés, ce qui risque de profiter au mort-vivant qu'elles affrontent.

  Connaissance de l'au-delà : Les grises peaux servent Myrkul, qui conduit les morts jusqu'à leur dernière demeure. C'est ce qui explique qu'elles savent tant de choses sur l'au-delà. Pour utiliser cette compétence, il faut effectuer un test de (Sagesse - 3). Elles connaissent l'agencement des Plans Extérieurs et, surtout, ce qui les intéresse le plus, la destination de l'âme des défunts après la mort. Elles apprennent également beaucoup quant au comportement des créatures dangereuses qui résident dans ces plans, et plus particulièrement les tanar'ris et les baatezus. En cas de test de (Sagesse - 3) réussi, elles se souviennent des faiblesses spécifiques ou des immunités naturelles des monstres des Plans Extérieurs. Sur un test réussi, cette compétence permet également d'identifier la créature à laquelle on a affaire, pour peu qu'elle soit originaire d'un autre plan.
- Les prêtres du culte de Myrkul ne sont pas affectés par les maladies et les parasites. Contrairement aux paladins, ils n'y sont pas immunisés, mais l'infection ne les affaiblit en rien. S'ils attrapent une terrible maladie (peste noire, etc.), ils se retrouvent porteurs et les symptômes sont clairement visibles, mais ils ne subissent aucune pénalité en termes de jeu. Les maladies mortelles les rongent de l'intérieur jusqu'à provoquer normalement leur décès mais, jusqu'à ce moment, ils ne sont nullement affectés.
- Ils bénéficient d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre la mort magique. Ce bonus ne s'applique pas lorsqu'ils utilisent la *Main de Myrkul* ou se défendent contre elle (voir ci-dessous).
- Ils peuvent utiliser *mort simulée* 1 fois par jour (comme le sort de prêtre de niveau 3, si ce n'est qu'ils ne peuvent affecter qui que ce soit d'autre).
- Au 5ème niveau, ils deviennent capables de jeter *animation des morts* (sort de prêtre, niveau 3) ou *corruption* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, ils peuvent lancer *pourrissement* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils acquièrent la faculté d'appeler une mort mineure, laquelle combat pour eux. Cette créature a l'apparence d'un squelette revêtu d'une robe et armé d'une faux. La mort mineure peut être convoquée 1 fois par décade. Elle combat pendant 10 rounds (1 tour) avant de disparaître, à moins que le combat ne s'achève plus tôt. Lorsqu'elle se dissipe avant d'avoir tué l'adversaire désigné, la grise peau ne peut en appeler d'autre tant qu'elle n'aura pas tué au moins un être vivant. Tout individu tué par une mort mineure peut être ramené à la vie normalement.

  Mort mineure (1) : CA -4; VD 18; DV 8; pv 33; TAC0 1; #AT 15; Dég 2d8 (faux); AS TAC0 de 1 et résultat automatique de 1 à l'initiative; DS ne peut être désarmée, immunisée contre le feu, le poison, l'électricité, les sorts de type *sommeil* et tous les enchantements/charmes (comme les morts-vivants), ne peut être repoussée ou contrôlée par un prêtre; TA M (1,80 m); Moral Sans peur (20); AL N; Int Moyenne (10); PX 5 000

- Enfin, au 15ème niveau, les peaux grises peuvent faire appel à la *Main de Myrkul*. Ce pouvoir est extrêmement dangereux, aussi vaut-il mieux ne l'utiliser qu'en ultime recours. Les mains du prêtre s'enflamment pendant 6 rounds. Au cours de ce délai, elles doivent toucher une créature vivante (ce qui nécessite un jet d'attaque réussi), sans quoi le pouvoir est gâché et *la peau grise ne pourra plus jamais s'en servir* (seul un *souhait* peut inverser cet état de fait). Quand un être vivant (et ce, quelle que soit sa taille) est touché par la *Main de Myrkul*, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort magique. S'il le rate, il meurt aussitôt, son corps tombe en poussière et la grise peau ne peut plus faire appel à ce pouvoir avant 10 jours. Par contre, s'il le réussit, c'est au prêtre d'en jouer un (sans le bonus de +1 dont il bénéficie habituellement dans ce genre de situation). En cas d'échec, c'est lui qui est réduit en poussière. Si les deux ennemis réussissent leur jet de sauvegarde, la *Main de Myrkul* continue de fonctionner et peut être réutilisée dès le round suivant (du moins, si les 6 rounds ne sont pas écoulés).

Sorts de Myrkul

En plus des sorts présentés ici, nous vous conseillons d'autoriser aux prêtres de Myrkul l'usage des sorts de prêtre détaillés dans *The Complete Book of Necromancers*.

Deuxième niveau

Mâchoires d'os (Altération, évocation, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 os ou fragment d'os
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort transforme tout os ou fragment en mâchoires qui mordent tous les êtres vivants qu'elles peuvent atteindre (exception faite de leur créateur). Elles peuvent combattre au corps à corps ou de loin, pour peu qu'on les lance sur leur cible. Le prêtre les jette en utilisant son TAC0 habituel. Si elles touchent, elles infligent 1d6+4 points de dégâts et se fixent à leur victime. Au cours du round suivant, une seconde paire de mâchoires apparaît à côté de la première et mord elle aussi, ajoutant 1d4+2 points de dégâts supplémentaires (pour un total de 1d6+1d4+6 lors du second round), après quoi le sort s'arrête.

Il peut s'écouler un très long intervalle entre l'incantation et le moment où les mâchoires sont utilisées par le prêtre. Si ce dernier rate son jet, il peut les ramasser et les lancer de nouveau. Il lui est même possible de les laisser quelque part (dans une alcôve, un couloir, etc.) en guise de piège. Elles fonctionnent aussi bien sous l'eau, ce qui signifie qu'on peut les installer dans un seau ou au fond d'un bassin. Un prêtre ne peut avoir un nombre de *mâchoires d'os* supérieur à 4 fois son niveau. Il peut continuer de mémoriser le sort, mais il est incapable de le lancer tant qu'il n'a pas activé une ou plusieurs mâchoires. Les dents créées par ce sort sont tellement puissantes qu'elles traversent les armures, carapaces et exosquelettes, ainsi que les écailles de dragon et toutes les barrières et substances non magiques connues. Par contre, elles refusent de mordre les morts-vivants.

La composante matérielle de *mâchoires d'os* est un os ou un fragment d'os.

Quatrième niveau

Corruption (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre de polluer l'eau potable et diverses autres substances, de créer une irrégularité (prise ou marque visible) sur un mur ou une armure, bref, de modifier un objet de manière préjudiciable. Les potions curatives perdent 1d4 points de vie d'efficacité, les autres voyant leur temps d'action réduit de 1d4 rounds. L'eau bénite redevient de l'eau normale, tandis que la virulence de l'eau maudite est doublée (pour ce qui est des effets néfastes). L'eau potable peut toujours être bue, mais elle a un goût désagréable et ne lave plus rien. Les objets corrompus voient leurs jets de sauvegarde réduit de 3 points, sauf s'ils sont magiques. De plus, si l'objet pris pour cible est une arme (ou si on l'utilise comme tel), tous les dégâts qu'il inflige sont amputés de 2 points pendant 1d3 tours. Toutes les propriétés des objets magiques cessent de faire effet pendant le même laps de temps (1d3 tours), mais ils continuent d'effectuer leurs jets de sauvegarde normalement.

Chaque fois qu'il fait appel à cet enchantement, le prêtre ne peut affecter qu'un seul objet ou une étendue d'eau. L'effet du sort est amoindri si l'objet choisi a un volume plus important que le corps du personnage. Dans ce cas, seule la partie correspondante est affectée. Par exemple, si le prêtre cherche à contaminer un lac ou un important plan d'eau, il ne pollue que le liquide qui se trouve à proximité de l'endroit choisi. *Corruption* fonctionne en silence mais fait apparaître une brève lueur verdâtre sur l'objet (ou à l'endroit) pris pour cible.

Lorsque le sort est lancé à 3 reprises sur le même objet ou le même endroit (par exemple, une partie de mur), ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre l'acide, sous peine de se briser ou de s'effondrer, ce qui fait apparaître un trou. Si cette cavité n'est pas assez importante (si elle ne permet pas de traverser le mur ci-dessus, par exemple), il est possible de l'élargir grâce à de nouvelles utilisations du sort. S'il dispose de suffisamment de temps, un prêtre de Myrkul emprisonné peut se servir de *corruption* pour venir à bout de ses menottes ou des murs de sa prison.

Cinquième niveau

Pourrissement (Nécromncie)

Sphère : Nécromancie
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort permet de reproduire l'effet d'un *sceptre de pourrissement*. Une fois l'incantation achevée, l'enchantement dure 6 rounds, à moins qu'une victime ne soit touchée entre-temps. Le prêtre peut agir à sa guise après que le sort a été lancé mais, même s'il n'a pas besoin de se concentrer pour le maintenir en activité, il ne peut en transmettre les effets qu'en touchant sa cible de la main (pas à l'aide d'une arme).

S'il réussit son jet d'attaque, il inflige 1d4+1 points de dégâts à son adversaire, le fait vieillir de 10 ans et fait pourrir l'un de ses membres (ce dernier effet pouvant être évité si la victime réussit un jet de sauvegarde contre les sorts). Déterminez aléatoirement le membre touché (par exemple, si la cible est humanoïde, il suffit de jeter 1d4 : 1 : bras droit, 2 : bras gauche, 3 : jambe droite, 4 : jambe gauche). Les années supplémentaires imposées à la victime peuvent diminuer certaines de ses caractéristiques, voire la faire mourir de vieillesse.

Tous les effets du sort sont permanents. *Régénération* permet de récupérer un membre atrophié et le repos ou les sorts curatifs ont tôt fait de rendre les points de vie perdus, mais il faut un *souhait*, un *souhait mineur* ou un sort conçu pour faire rajeunir pour inverser le vieillissement magique.

Cet enchantement reste sans effet contre ceux qui arborent le symbole sacré de Myrkul. Les créatures qui ne vieillissent pas et celles qui sont intangibles (morts-vivants, élémentaux, tanar'ris, baatezus et autres êtres natifs des autres plans) ne peuvent être affectées par les deux derniers effets de *pourrissement* (elles subissent juste les 1d4+1 points de dégâts).

Sixième niveau

Annihilation de l'âme (Nécromancie)

Sphère : Nécromancie
Portée : 60 m
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Annule

Annihilation de l'âme est la version cléricale du sort de magicien *doigt de mort* (niveau 7). Il a pour effet de faire disparaître l'énergie vitale de la victime. Le prêtre récite l'incantation, montre la cible à l'aide de la phalange et casse cette dernière en deux. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique. Si elle le réussit, le sort ne la tue pas mais elle subit tout de même 2d8+1 points de dégâts (si cela suffit pour la tuer, elle peut être ramenée à la vie normalement). Par contre, en cas d'échec, elle meurt aussitôt et ne pourra jamais être ressuscitée.

Si la victime est humaine et si elle rate son jet de sauvegarde, le sort modifie son métabolisme après la mort, à tel point que le prêtre peut, au bout de 3 jours et à l'aide d'un rituel spécifique, la ramener à la vie sous la forme d'un zombi ju-ju. Cette cérémonie ne nécessite que le symbole sacré du prêtre et 6 fioles d'eau maudite. Quand *souhait mineur* ou un sort similaire est lancé avant le terme des 3 jours, il empêche la transformation en zombi. Un *souhait* est nécessaire pour ramener la victime à la vie.

La composante matérielle d'*annihilation de l'âme* est une phalange humaine.

Infection des blessures (Altération, nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature (vivante) blessée
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort affecte une créature blessée ; les morts-vivants et ceux qui sont en bonne santé y sont immunisés. *Infection des blessures* provoque une putréfaction rapide qui s'étend à partir des plaies existantes et inflige des dégâts supplémentaires. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès, elle est ralentie (comme par le sort *lenteur*) pendant 1 round mais ne subit pas d'autres effets néfastes. Par contre, si elle le rate, elle encaisse 1 point de dégâts par niveau du prêtre, est ralentie pendant 1 round et a droit à un nouveau jet de sauvegarde dès le round suivant. Si elle le réussit, le sort s'arrête immédiatement. Dans le cas contraire, *infection des blessures* continue de faire effet : le blessé est encore ralenti et subit 2 fois moins de dégâts que lors du round précédent.

Le cycle se poursuit de la sorte, les dégâts étant à chaque fois réduits de moitié d'un round sur l'autre, jusqu'à un minimum de 1. À partir de ce moment, la victime subit 1 point de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle réussisse enfin un jet de sauvegarde, ce qui met un terme au sort. *Infection des blessures* n'est pas contagieux mais peut (au gré du MD) réduire la mobilité du sujet et l'usage qu'il peut faire de ses membres si les dégâts sont suffisamment importants (en règle générale, il faut que le sort ait fait perdre à la victime au moins 50 % de ses points de vie).

Mystra

(Dame des Mystères, Mère de la Magie, Notre Dame des Sorts)

Puissance majeure des Élysées, NB

SPHÈRE D'INFLUENCE : Magie, sorts, trame magique du multivers
AUTRES NOMS : Minuit, Mystryl, Celle qui Reste Cachée (en Rashemménie)
NOM DU DOMAINE : Eronia/Cœurdenchantement
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Azouth, Déneïr, Kelemvor, Milil, Oghma, Séluné
ENNEMIS : Baine (mort), Cyric, Talos
SYMBOLE : Anneau d'étoiles dont le centre donne naissance à une brume rouge, cercle de sept étoiles bleu pâle ou (autrefois) étoile bleutée
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Au choix



Mystra est la déesse de la magie et de ce que cet art rend possible, ce qui fait peut-être d'elle la plus puissante divinité de Féerûne, voire de toute la sphère de cristal d'Abeir-Toril. On prétend que c'est elle qui a enseigné son art au tout premier jeteur de sorts des Royaumes et qu'elle a permis à de nombreuses races d'utiliser la magie. On dit également qu'elle évalue le potentiel de chaque sort et objet magique avant de l'autoriser dans les Royaumes. Elle est vénérée par les magiciens et tous ceux qui ont fréquemment recours aux objets magiques. Elle diffère d'Azouth en ce sens que lui est le dieu des magiciens (et, d'une certaine manière, de tous les jeteurs de sorts), tandis qu'elle est la déesse de la force qui rend toute magie possible. Elle est chargée de générer et d'entretenir la Trame, ce conduit qui permet aux jeteurs de sorts d'accéder à l'énergie magique du multivers. Ses conseillers sont nombreux dans les temples d'Azouth, et vice versa.

Au cours du Temps des Troubles, l'incarnation précédente de Mystra a été détruite et son essence s'est mêlée à celle de la terre. Une nouvelle déesse de la magie s'est présentée sous les traits de l'humaine Minuit, qui a repris la sphère d'influence de son prédécesseur. À ce moment, l'alignement de la déesse est passé de loyal neutre (qui symbolisait la neutralité de la magie) à neutre bon, qui représente l'idée que Mystra/Minuit se fait de l'usage de la magie. Plutôt que de forcer ses fidèles à se rallier à sa cause, Minuit a choisi d'appliquer une politique à long terme en reprenant le nom et le symbole de Mystra ; de cette manière, la transformation sera aussi graduelle que possible. Minuit est désormais vénérée comme l'avatar humain de Mystra et c'est cette forme qu'elle revêt lorsqu'elle vient sur Féerûne pour lutter contre les zones de magie morte et les zones d'entropie.

Talos et Gond sont les rivaux de Mystra. Son ennemi juré était autrefois Baine. Aujourd'hui, c'est à Cyric qu'échoit cet honneur. Mystra le méprise.

Elle apprécie beaucoup Kelemvor, le Seigneur des Morts, qu'elle aimait alors qu'ils étaient encore tous deux humains. Il est encore impossible de dire si leur amour renaîtra maintenant qu'ils sont devenus dieux. Elle est assistée dans son travail par Azouth, Dornal le Guetteur et ses Élus : Elminster, Khelben Arunsun, dit "Bâton Noir", et les Sept Sœurs (les Élus sont détaillés dans le supplément *The Seven Sisters*). Elle est également servie par le Magistère, titre porté par un mortel qui a obtenu ce poste en combat singulier et qui a été choisi pour être le champion de la magie. Le Magistère fait aussi partie des Élus de Mystra. À l'heure actuelle, c'est une femme, Dame Nouméa, qui a été nommée en 1354 CV.

Avatar de Mystra (mage 40, clerc 40)

Autrefois, les mortels ne voyaient Mystra que sous la forme d'un feu follet multicolore. Mais la nouvelle incarnation de la déesse (Minuit) préfère, elle, apparaître sous les traits d'une très belle femme aux cheveux noirs comme le jais et à la peau luisante. Elle porte une robe de soie noire, simple mais élégante, ainsi qu'un bustier en maille. Cette maille symbolise la Trame sur laquelle règne la déesse. Elle peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école, même ceux qui ne sont plus utilisés à la surface de Toril à l'heure actuelle.

CA -6 ; VD 15, vl 24 ; pv 196 ; TAC0 -6 ; #AT 1
Dég 1d10
RM 100 % ; TA G (3 m de haut)
For 14, Dex 19, Con 22, Int 25, Sag 19, Cha 23
Sorts : M : 9/9/9/9/9/9/9/8/8, P : 16/15/15/13/12/11/11
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Quelle que soit la forme qu'elle prend, Mystra peut utiliser 2 effets magiques offensifs et 2 autres divers ou défensifs par round (par effet magique, il faut comprendre sort, pouvoir d'objet, etc.). Elle n'est jamais affectée par la magie, à moins de le choisir.

Tous les sorts qu'elle lance peuvent, si elle le souhaite, voir leur efficacité augmentée (en termes de portée, de durée, de dégâts, etc.). Cette augmentation peut aller jusqu'au triple de la puissance normale, auquel cas ils s'accompagnent, le cas échéant, d'un malus de -3 au jet de sauvegarde. Elle peut modifier les zones d'effet si cela l'arrange (transformer un cube en sphère, créer un "trou" dans la zone pour que quelqu'un ne soit pas affecté, etc.). Même si elle épuise tous ses sorts, elle peut continuer à se fournir en énergie à la source de toute magie, c'est-à-dire au niveau de la Trame. Dans ce cas, elle est limitée à 1 sort d'attaque et 1 sort de défense ou divers par round, mais elle peut continuer à en jeter indéfiniment.

Elle a la possibilité d'interdire l'accès à la Trame aux individus de son choix (ce qui leur interdit de lancer le moindre sort) et, si elle veut se montrer plus dure encore, elle peut même empêcher à ses cibles d'utiliser la magie sous toutes ses formes. Cette restriction persiste jusqu'à ce qu'elle décide de la lever. Même les dieux ne sont pas immunisés contre ce pouvoir, mais Mystra est par contre incapable de les empêcher de prodiguer des sorts à leurs fidèles. Si elle voulait parvenir à ce résultat, il lui faudrait interdire l'accès à la Trame à chaque prêtre du dieu visé, ce qui serait un acte drastique qu'Ao ne pourrait jamais approuver.

Autres manifestations

Mystra se manifeste couramment sous la forme d'une aura bleu pâle qui entoure les objets, les individus ou les lieux sur lesquels elle désire attirer l'attention (comme un passage secret). Elle peut également prendre l'aspect d'une main de femme, gracieuse et désincarnée, qu'entoure une multitude d'étincelles bleutées. Cette main peut indiquer ce qu'elle souhaite, faire des gestes, écrire, graver un message dans la pierre (bien souvent, elle reproduit les termes qui ornent le tombeau d'un puissant mage lorsqu'elle cherche à donner un indice) ou lancer des sorts.

Quand elle veut montrer sa satisfaction ou son mécontentement, ou encore envoyer de l'aide à ses fidèles, elle le fait parfois par le truchement d'agathions (sous leur forme naturelle ou d'objet magique), devas, maruts, aasimons lumineux, einheriars (qui étaient des magiciens ou d'autres utilisateurs de la magie), incarnations de l'espoir, de la foi ou du courage, méphites radieux, guardinals de toutes sortes, aléphants, dragons cristallins ou métalliques (ce qui inclut les dragons d'acier ou de mercure), pseudo-dragons, selkies, geais, éperviers, chats blancs, chiens, ânes, chevaux, pégases, licornes ou mulets de même couleur (et qui, tous, ont les yeux bleus), toutes sortes de pierres précieuses bleues ou transparentes, tourmalines arc-en-ciel, amarathes, beljurils, et autres créatures de petite taille constituées d'énergie magique translucide.

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte, magiciens, bardes
Alignement du clergé :	LB, NB, CB, LN, CM, LM
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui (si d'alignement bon ou neutre), PC : oui, Mag : non, Bar : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : oui (si d'alignement mauvais), PC : non, Mag : non, Bar : non

Tous les clercs et prêtres du culte de Mystra reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser le moindre point. Dès leur intronisation, ils se voient également accorder le pouvoir *lueur de la déesse* (voir ci-dessous).

La plupart des fidèles de la Dame des Mystères sont humains, mais tous les habitants de Féerûne désirant pratiquer la magie sans assistance divine doivent au moins l'apaiser sous forme de sacrifices (la manière la plus simple de le faire consistant à brûler des objets enchantés temporairement à l'aide d'un sort). Les magiciens, et plus particulièrement ceux qui sont d'alignement bon, honorent Mystra, même s'ils vénèrent principalement Azouth ou un autre dieu.

Tous ceux qui pratiquent la magie ou qui s'intéressent au savoir ésotérique sont les bienvenus dans le culte de Mystra. La hiérarchie de l'Église est extrêmement variée et se divise en ordres qui se concentrent chacun sur un aspect spécifique de la magie. Clercs, prêtres du culte, magiciens et bardes se trouvent dans ses rangs, sans distinction de niveau ou d'origines. La règle générale en vigueur est que le talent de chacun et la manière dont il s'acquitte de la tâche qui lui a été confiée sont bien plus importants que son rang social ou ses exploits, fussent-ils légendaires. Seuls les membres du clergé qui obtiennent directement leurs sorts de leur dieu (clercs et prêtres du culte) se les voient octroyer par Mystra, mais les autres jeteurs de sorts sont également les bienvenus. Les relations sont excellentes entre les différentes branches de l'Église. Les prêtres de Mystra sont connus sous le nom de Servants du Mystère. Les membres éminents du clergé, c'est-à-dire ceux qui occupent un poste important ou qui se sont rendus célèbres en partant à l'aventure pour la déesse, reçoivent le titre de Seigneur ou Dame du Mystère. Les autres titres varient d'un temple à l'autre et ne suivent aucune règle précise, même si la plupart de ces édifices sont organisés de façon très stricte.

Il n'existe pas de taille ni de style architectural à respecter pour les temples dédiés à Mystra, et certains lieux de culte sont même d'humbles grottes ou cavernes naturelles. Par la grâce de la déesse, les prêtres qui se trouvent en un tel lieu voient l'efficacité de leurs sorts augmentée (les dégâts, la durée ou la zone d'effet sont maximums ; à eux de voir la caractéristique qu'ils préfèrent privilégier). Ces endroits incluent tous les temples et lieux de culte dédiés à la Dame des Mystères, ainsi que la plupart des pièces dans lesquelles les jeteurs de sorts pratiquent leur art en privé.

Tous les prêtres ont également le pouvoir de faire luire leur peau (tout ou partie de leur corps, au choix), qui se trouve alors entourée d'une aura bleutée. Ce halo, qu'il est possible d'invoquer à volonté, prend le nom de *lueur de la déesse*. Il éclaire suffisamment pour que le prêtre puisse lire et voir ce qui l'entoure dans un rayon de 1,50 m. La plupart des Mystriens veillent à ne jamais montrer cette marque de faveur de la Dame des Mystères à ceux qui ne la vénèrent pas, car ce pouvoir leur est bien plus utile s'il reste mystérieux (il peut, par exemple, leur permettre de faire croire qu'ils sont malades ou qu'ils sont la cible d'un sort). *Lueur de la déesse* est accordé à partir du moment où le prêtre est intronisé, ce qui se produit bien souvent lors de la cérémonie dite du Vol Étoilé.

Dogme : Les mots qui reviennent souvent dans la bouche des fidèles de Mystra sont liberté, choix et connaissance, tempérés par la volonté de faire le bien. La magie est puissante mais s'accompagne d'une grande responsabilité. Les novices entendent le discours suivant :

"Aime la magie pour ce qu'elle est, et non comme une arme qui te permettra de façonner les Royaumes à ta guise. Apprends à ne pas te servir de tes sorts et tu accèderas à la sagesse. Joue avec la magie et découvre le meilleur moyen de t'en servir, mais sans en faire payer le prix aux autres. Essaye de t'en servir le moins possible au fur et à mesure que tes pouvoirs se développent car, bien souvent, l'art s'accompagne d'un trop grand risque ou ne permet pas d'obtenir ce que l'on souhaite.

"N'oublie jamais que la magie est un art, le don de la Dame, et que ceux qui sont capables de l'utiliser sont extrêmement privilégiés. Que cela t'aide à te comporter humblement, et non fièrement.

"Utilise la magie intelligemment et à bon escient, car elle ne peut s'accommoder de témérité ou de négligence. Si elle te met en péril, cache-la ou envoie-la dans un autre plan, mais ne la détruis sous aucun prétexte, car la destruction de l'art est un terrible péché.

"Cherche toujours à en apprendre davantage sur la magie et à en créer de nouvelles formes, mais l'expérience personnelle vaut toujours mieux que le fait d'acheter des parchemins ou de payer des professeurs. Exulte davantage dans le processus de création que dans le fait de lancer des sorts, et assure-toi que ce à quoi tu donnes naissance sera partagé avec d'autres et te survivra. Ce sont ceux qui y parviennent et qui comprennent que l'art doit être utilisé pour le bien de tout Féerûne qui ont le plus la faveur de la déesse. Eux continueront à la servir par-delà la mort, après avoir été unis à la magie."

Activités quotidiennes : Les prêtres de Mystra préservent le savoir magique dans des bibliothèques secrètes, des caches privées ou encore des laboratoires de recherche, de façon à ce que la magie continue d'exister, quoi qu'il puisse arriver aux races pensantes des Royaumes ou aux puissances célestes. Ils recherchent également les individus doués en magie, de manière à surveiller et à étudier le comportement de ceux qui deviennent particulièrement puissants.

Il n'est pas toujours facile de découvrir d'anciens sorts ou objets notables, mais les Mystriens ont la capacité de créer leurs propres sorts et objets (et la déesse s'attend à ce qu'ils en fassent usage). De cette manière, la magie n'est pas seulement un outil réservé aux monarques et architectes qui cherchent à dompter Toril ; elle continue de croître sans perdre la part de merveilleux qui est en elle.

Festivités et cérémonies religieuses : À Eauprofonde, le clergé célèbre le Jour des Dieux, qui tombe le 15 marpenoth. C'est en effet à cette date que l'humaine Minuit est devenue la nouvelle incarnation de la déesse. Cette grande fête se déroule autour de la Maison des Merveilles et s'achève par un grand feu d'artifice qui se prolonge tard dans la nuit. Au fil des années, cette commémoration est de plus en plus suivie par les autres temples de Mystra.

Dans l'ensemble, le culte de la déesse se fait en privé plutôt qu'en groupe. Pour certains mages que Mystra considère comme de grands fidèles, il se limite à une brève prière murmurée chaque fois qu'ils lancent un sort et à une réflexion quant aux implications morales de l'utilisation de tel ou tel enchantement. Mais Mystra tire sa force des rituels plus élaborés (qui suscitent également une grande joie en elle). Deux cérémonies sortent nettement du lot : le Vol Étoilé et le Feu Sacré.

Le Vol Étoilé est bien souvent un rituel initiatique ou une fête célébrant le mariage de deux fidèles. Il prend la forme d'un sort de magie chorale permettant à l'individu choisi de voler tant que les étoiles restent visibles dans le ciel. Il permet de couvrir de grandes distances en un temps record, d'apprécier un moyen de transport différent, d'observer la terre de haut, de discuter en privé, de s'écarter avant de lancer un sort particulièrement spectaculaire, ou encore de marquer un mariage.

Le Feu Sacré est le symbole du renouveau ; c'est la fantastique sensation que l'on ressent quand l'énergie magique court dans ses veines avant de s'échapper sous forme de flammèches bleutées. Si suffisamment de prêtres y participent, cette cérémonie permet de soigner de nombreux maux. Les Mystriens la décrivent comme "la sensation la plus extatique qu'il soit possible de ressentir". Elle est particulièrement spectaculaire. Le sujet s'allonge par terre et les prêtres constituent un cercle autour de lui avant de lui transmettre leur énergie, ce jusqu'à ce que son corps, entouré d'une aura bleutée, se soulève à plus de 2 m du sol et projette des étincelles en tous sens. Cette cérémonie s'achève bien souvent par celle du Vol Étoilé, à condition que les participants aient mémorisé les deux sorts.

L'Hymne à la Dame est un rituel solennel, accompli lors des funérailles ou des réunions de mages. Les prêtres présents se mettent à chanter et reçoivent en retour des visions de magiciens et autres fidèles de Mystra morts depuis longtemps. La Dame des Mystères envoie souvent des messages à ses serviteurs par le biais de ces visions. Au terme de l'Hymne, une variante de la cérémonie du Feu Sacré permet parfois d'élever l'image des morts dans le ciel, au cœur d'un nuage de feu bleuté.

Lieux de culte principaux : La Maison des Mystères est un grand édifice en ruine, couvert de végétation qui se dresse encore à l'ouest d'Arbre d'Elfe. On prétend que c'est le plus important lieu de pouvoir dédié à Mystra dans l'ensemble des Royaumes (avec la proche Maison de la Harpe, repaire des Ménestrels).

Ceux qui pénètrent dans ce temple s'aperçoivent que l'intérieur ressemble à un grand vide noir parcouru de chuchotements et de bulles multicolores. Nul sort ne peut dissiper ces ténèbres, desquelles jaillit la Voix de la Déesse (ou d'un prêtre chargé de la remplacer). La Voix répond aux questions en donnant des conseils difficiles à comprendre, identifie les objets sans paraître lancer le moindre sort et (très rarement) transforme ceux qui sont entrés à l'aide d'enchantements "issus de nulle part". La rumeur s'est propagée comme une traînée de poudre et les magiciens viennent du fin fond des Royaumes pour connaître la Maison des Mystères.

Le plus grand temple érigé à la gloire de Mystra se trouve en Halruaa, au sommet du Mont Talath, où il occupe une succession de cavernes. Sa grande prêtresse, la Dame du Mystère Greila Sontoïn, est très âgée mais encore capable de diriger de grandes cérémonies et de jeter de puissants sorts. La partie du complexe qui fait office de temple proprement dit est ouverte à tous, mais l'accès aux bibliothèques et aux remises n'est autorisé qu'aux fidèles halruens. Ceux qui ne sont pas natifs d'Halruaa ont parfois la permission d'entrer dans une bibliothèque ou une salle d'entreposage des objets magiques, mais il leur faut pour cela débourser une forte somme.

Ordres affiliés : La plupart des mages et bardes font partie du clergé et n'appartiennent à aucun ordre particulier, mais l'Église est liée avec les Ménestrels, organisation qui lutte pour la cause du bien et contre les grandes puissances. Les bardes qui n'ont pas intégré le clergé sont membres des Enfants de la Plume Sacrée. Ils passent le plus clair de leur temps à recueillir des renseignements et des rumeurs pour l'Église ou à fouiller les bibliothèques pour y déterrer le savoir magique et le préserver pour la postérité. Certains membres de ce groupe sont également Ménestrels.

L'Église patronne en outre un ordre de paladins et un autre, plus réduit, de rôdeurs. Les paladins constituent les Chevaliers du Feu Mystique et reçoivent directement leurs sorts de Mystra. Ils accompagnent fréquemment les membres du clergé qui se lancent en quête de sorts et d'objets perdus et c'est de leur corps que sont issus les officiers responsables des petites unités qui gardent les temples. Les rôdeurs constituent l'Ordre de l'Étoile Filante. Eux aussi reçoivent leurs sorts de Mystra. Ils font office d'éclaireurs et d'espions pour l'Église et se chargent également des périls magiques qui menacent l'ordre naturel des choses, comme les baatezus, tanar'ris et autres créatures nées d'expériences de magiciens irresponsables.

Vêtements sacerdotaux : La tenue de cérémonie des prêtres de Mystra est une robe bleue toute simple, parfois bordée de blanc. Dans les régions froides, on y ajoute une cape bleu nuit. Un couvre-chef quelconque est requis, il peut aller de la calotte bleue qui caractérise les ordres d'érudits du nord de la Côte des Épées au chapeau de même couleur et à large bord qui est la norme dans les contrées du sud.

Avant le Temps des Troubles, le symbole de Mystra était une étoile bleutée. À l'heure actuelle, il s'agit d'un cercle d'étoiles au centre duquel prend naissance (ou vers lequel s'élève) une volute de fumée rouge. Ces deux symboles sont toujours utilisés. Les prêtres d'aujourd'hui tolèrent tout à fait les croyances de leurs prédécesseurs, persuadés qu'ils sont que l'on ne peut aller de l'avant qu'en ayant conscience du passé. C'est pour cette raison qu'ils acceptent toujours l'ancien symbole de la déesse. Par contre, le nouveau symbole est systématiquement associé à toute création.

Vêtements de tous les jours : Les Mystréens partant à l'aventure revêtent l'armure et arborent le nouveau symbole de leur déesse sur leur bouclier. Sinon, ils s'habillent en fonction de la mode locale, en prenant bien garde de se protéger du mauvais temps.

Prêtres du culte (gardiens de l'art)

Pré-Requis :	Intelligence 14, Sagesse 12
Carac. Prim. :	Intelligence, Sagesse
Alignement :	NB, LN, CN
Armes :	Toutes les armes contondantes (type C)
Armure :	Au choix
Sphères (maj) :	Générale, astrale, chaos, charme, combat, conjuration, création, divination, élémentaire, garde, loi, nécromancie, nombres, pensée, protection, soins, temps, vigilance, voyageurs
Sphères (min) :	Animale, climat, soleil, végétale
Objets Magiques :	Comme les clercs, plus tous les objets utilisables par les magiciens (parchemins exceptés)
Comp. Requises :	Connaissance des sorts
Comp. Sup. :	Astrologie

- Les gardiens de l'art bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets de sauvegarde contre les sorts.
- Ils lancent leurs sorts normalement dans les zones mortes et les zones entropiques.
- Ils peuvent lancer *détection de la magie* 1 fois/jour. Cette faculté se prolonge pendant 1 tour et ils ont 10 % de chances par niveau de détecter le type de magie présent (ou la sphère dont le sort est issu). Ces précisions mises à part, le pouvoir fonctionne comme le sort de magicien du même nom (niveau 1).
- Ils ont la faculté de lire les écrits magiques normaux (comme grâce au sort de magicien de niveau 1, *lecture de la magie*), ainsi que ceux qui sont rédigés dans le langage que les mages utilisent en Mulhorande et dans d'autres contrées du Sud (et que même *lecture de la magie* ne permet pas de comprendre). Mais cela leur permet juste de comprendre tous les écrits magiques, pas de lancer des sorts de magiciens.

- Au 3ème niveau, ils peuvent jeter *aura magique de Nystul* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour. Les fidèles appellent ce pouvoir *caresse de Mystra*. Les gardiens de l'art ont juste besoin de toucher l'objet qu'ils désirent enchanter pour que l'aura se manifeste.
- Au 5ème niveau, il leur est possible d'utiliser *dissipation de la magie* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- À partir du 7ème niveau, ils lancent leurs sorts plus rapidement que les autres prêtres. Si le temps d'incantation du sort est inférieur à 1 round, il est réduit de 3 (par exemple, un temps d'incantation de 7 passera à 4). S'il est supérieur à 1 round, il n'est pas modifié. Aucun sort ne peut avoir un temps d'incantation inférieur à 1.
- Au 9ème niveau, ils peuvent jeter *marche aérienne* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour ou conférer cette faculté à leur monture.
- Enfin, au 15ème niveau, ils sont totalement immunisés contre 3 sorts spécifiques de leur choix.

Sorts de Mystra

Troisième niveau

Vol étoilé* (Altération)

Sphère :	Élémentaire (air), voyageurs
Portée :	10 m
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	2 tours
Zone d'effet :	1 à 3 fidèles de Mystra
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort de magie chorale doit être lancé simultanément par un minimum de 2 prêtres. Par la suite, pour 2 membres du clergé de Mystra participant au rituel (ils n'ont pas besoin d'être prêtres), 1 fidèle supplémentaire peut être affecté, jusqu'à un maximum de 3. Les autres participants doivent également jeter *vol étoilé* ou participer à l'effort collectif en cédant 3 niveaux de sorts à leurs compagnons (les enchantements correspondants s'effacent de leur mémoire, comme s'ils les avaient lancés normalement; quand un sort est partiellement cédé de cette manière, il disparaît intégralement de la mémoire du personnage). *Vol étoilé* permet aux sujets de s'envoler. Ils peuvent par la suite se déplacer horizontalement à la vitesse de VD vl 24 (A), leur allure passant à VD vl 12 (A) s'ils montent brusquement, et à VD vl 36 (A) s'ils plongent en piqué. Ils peuvent transporter un poids équivalent au leur et changent d'altitude ou de direction par la pensée. Le sort se prolonge tant qu'il y a des étoiles dans le ciel. En règle générale, il s'achève au point du jour, mais peut cesser plus tôt en cas de tempête ou d'épais brouillard.

Quatrième niveau

Feu sacré* (Abjuration, nécromancie)

Sphère :	Nécromancie, protection, soins
Portée :	10 m
Composantes :	V, S
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	2 tours + 1 tour par effet additionnel souhaité
Zone d'effet :	1 fidèle de Mystra
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort de magie chorale doit être lancé simultanément par un minimum de 2 prêtres. Tout membre du clergé de Mystra participant au rituel (quelle que soit sa classe) permet d'obtenir un pouvoir supplémentaire. Les autres participants doivent également jeter *feu sacré* ou participer à l'effort de leurs collègues en leur cédant 4 niveaux de sorts (les enchantements correspondants s'effacent de leur mémoire, comme s'ils les avaient lancés normalement; quand un sort est partiellement cédé de cette manière, il disparaît intégralement de la mémoire du personnage).

Si les prêtres ne sont que 2, le sujet reçoit les bénéfices des sorts *délivrance de la malédiction*, *guérison des maladies* et *neutralisation du poison*. Pour chaque participant supplémentaire, un nouveau pouvoir vient s'ajouter à cette liste mais l'incantation prend 1 tour de plus. Les sorts prennent toujours effet au niveau cumulé de tous les participants. Les pouvoirs suivants sont, dans l'ordre : *guérison de la cécité ou de la surdité*, *guérison*, *régénération* et *dissipation de la magie*. Si les participants sont plus de 6, chacun des suivants permet de reproduire l'un des effets déjà obtenus (par exemple, si la *dissipation de la magie* a échoué) ou de lutter contre un état néfaste (au gré du MD).

Transfert d'enchantement (Altération)

Sphère :	Charme, création
Portée :	.0
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet au prêtre de lire un enchantement de magicien de niveau 1 à 5, puis de le jeter par la suite. Le personnage comprend l'incantation qu'il a sous les yeux comme s'il utilisait un sort de *lecture de la magie*, mais *transfert d'enchantement* ne lui permet de lire et de lancer qu'un seul et unique sort chaque fois. Le fait de lire le nom des formules magiques sur un parchemin ou un livre de sorts ne déclenche pas la magie de *transfert d'enchantement*; pour ce faire, le sort doit être lu en entier. Une fois l'incantation choisie et lue, le sort reste en mémoire du prêtre tant qu'il ne l'a pas lancé. Lorsqu'il décide de l'utiliser, il le fait comme un magicien de même niveau, si ce n'est qu'il n'a pas besoin d'employer la moindre composante matérielle.

Tant que le personnage conserve l'enchantement de magicien en mémoire, il est incapable de remplacer *transfert d'enchantement* dans sa sélection de sorts (autrement dit, il "perd" un sort de prêtre de niveau 4 tant qu'il n'a pas jeté le sort de magicien). Pour utiliser *transfert d'enchantement*, le prêtre doit avoir accès au livre de sorts d'un ami mage ou à un parchemin pour magicien (c'est le seul cas de figure où un prêtre de Mystra est capable de lire un parchemin pour magicien; tout sort lu grâce à *transfert d'enchantement* est effacé du parchemin comme s'il avait été lancé normalement).

Sixième niveau

Prodiges de mémoire (Altération, enchantement/charme)

Sphère :	Charme, création
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	Instantanée
Temps d'incantation :	9
Zone d'effet :	Le jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet au prêtre de se remémorer le dernier enchantement qu'il a jeté, et ce de manière à pouvoir le lancer à 2 nouvelles reprises (il s'en souvient donc "2 fois"). Une fois utilisé, *prodiges de mémoire* se transforme en 2 sorts supplémentaires pouvant excéder le répertoire normal du personnage. Chacun de ces sorts peut être lancé sur simple décision mentale; il a un temps d'incantation de 1 et ne nécessite pas la moindre composante matérielle. Si le prêtre le souhaite, un des sorts peut être la reproduction exacte (pour ce qui est des dégâts infligés, de la zone d'effet, etc.) du sort de référence (même du premier sort supplémentaire, pour ce qui est du second).

On ne peut avoir à tout moment qu'un seul enchantement de ce type en mémoire (plus, éventuellement, le *résultat* d'un *prodiges de mémoire* jeté précédemment, c'est-à-dire 2 sorts supplémentaires). Aucune prière visant à mémoriser plusieurs exemplaires de ce sort n'est jamais accordée et quiconque cherche à lancer *prodiges de mémoire* alors que les 2 sorts gagnés lors de l'utilisation précédente n'ont pas été utilisés est aussitôt affecté par un sort de *débilité* (jet de sauvegarde automatiquement raté). Ce sort ne peut servir à se remémorer un enchantement de niveau 7 ou plus.

Septième niveau

Protection contre les sorts (Abjuration)

Sphère :	Protection
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	1 round
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort confère au prêtre ou à la créature de son choix une immunité totale contre un sort spécifique de chaque niveau (par exemple, *éclair*, mais pas tous les sorts à base d'électricité) qui doit être déterminé au cours de l'incantation. De plus, *protection contre les sorts* protège contre un certain type de dégâts magiques *et* naturels (on choisit généralement des effets tels que le froid, l'électricité, le feu, l'acide, le pourrissement, la chaleur, l'absorption d'énergie ou le poison). Par contre, le sort ne peut rien contre les maladies.

Si le prêtre se fait lui-même bénéficier du sort, il peut par la suite le transférer à quelqu'un d'autre (mais perd par là même 1d6 points de vie). Si le sujet n'est pas conscient de ce que le personnage cherche à faire (ou refuse la protection), le prêtre doit toucher une CA 10. Un tel transfert ne modifie en rien la durée de l'enchantement; le sujet ne bénéficie que de la durée restante. Un second transfert est impossible et un individu autre que le prêtre ne peut "céder" le sort dont il bénéficie à personne d'autre. *Protection contre les sorts* ne fonctionne pas sur les automates (tels que les golems) ou les morts-vivants.

Oghma
(Lieu du Connu, Seigneur du Savoir, Patron des Bardes, le Sage)
Puissance majeure d'Outreterre, N

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Savoir, inventions, inspiration, bardes
AUTRES NOMS :	Curna (en Durpar, en Estagond et à Var la Dorée)
NOM DU DOMAINE :	Outreterre/Maison du Savoir de Tir na Og
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Azouth, Déneïr, Gond, Lathandre, Lliira, Milil, Mystra
ENNEMIS :	Baine (mort), Cyric, Mask, Talos
SYMBOLE :	Parchemin vierge
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LB, NB, CB, LN, N, CN



Oghma est le plus puissant dieu du savoir de Féerûne. De la même manière que l'on dit que l'ancienne Mystra évaluait chaque sort avant de l'autoriser, on prétend que c'est lui qui décide si les idées novatrices doivent se développer ou, au contraire, rester confinées à celui qui les a découvertes. Déneïr et Milil sont ses intermédiaires ; ils lui donnent sans cesse de nouveaux renseignements et en transmettent d'autres à ses fidèles. Il est en bons termes avec le dieu des artificiers, Gond, qui permet aux idées de prendre forme. Toutefois, leur relation est de plus en plus tendue, car Gond ne cesse de presser son supérieur d'autoriser de nouvelles inventions dans les Royaumes. En Durpar, en Estagond et à Var la Dorée, Oghma est vénéré comme une partie de l'Adama, esprit du monde qui englobe la part de divin qui est en chaque être vivant. Dans ces trois contrées, on le connaît sous le nom de Curna, déesse de la sagesse.

Oghma est gai, sage et doté d'une faculté dont il se sert sans cesse : celle de parvenir à rallier les autres à son point de vue. Il peut être solennel et presque fanatique mais, le plus souvent, il fait preuve d'un grand sens de l'humour. S'il a un défaut, c'est sans doute le fait d'être trop fasciné par ses idées, ce qui l'encourage souvent à mettre en œuvre des plans extrêmement complexes auxquels il a réfléchi dans les moindres détails plutôt que d'agir de manière plus directe.

Avatar d'Oghma (barde 40, mage 23, guerrier 20)

Même si on le voit que rarement, Oghma a déjà fait quelques apparitions dans les Royaumes. À ces occasions, il prend les traits d'un homme séduisant à la peau très sombre. Sa tenue, stylée et bigarrée, se compose généralement d'un tabard aux épaules renforcées par des plaques métalliques décoratives, d'une large ceinture dont la boucle de belle taille s'orne d'une splendide peinture, et de bottes pointues en mailles, dont le revers se pare de longues larmes en cristal. Il est rare qu'il se déplace sans sa yartingue (guitare) de bois-de-neige blanc. Une ou deux fois, l'avatar d'Oghma est apparu sous la forme d'un vieillard de grande taille, qui se déplace en volant et lance des sorts en tous sens, et dont le corps est totalement caché par ses longs cheveux et sa barbe touffue. Il peut jeter des sorts de n'importe quelle école. Ses sorts de type abjuration et divination fonctionnent avec une efficacité triplée et, le cas échéant, les cibles subissent un malus de -3 à leur jet de sauvegarde.

CA -5 ; VD 15 ou vl 24 ; pv 216 ; TAC0 1 ; #AT 5/2
Dég 1d8+12 (*épée longue +3*, +7 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 70 % ; TA G (3 m de haut) ou E (6 m de haut)
For 19, Dex 20, Con 20, Int 25, Sag 22, Cha 24
Sorts : M : 7/7/7/7/6/6/5/5/3
Sauvegarde : PPMM 3, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Oghma est capable de charmer quiconque l'entend (dieux exceptés), même si l'individu en question est normalement immunisé contre les pouvoirs de type *charme*. Toutes les créatures pouvant l'entendre doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts chaque fois qu'il prend la parole. Si elles le ratent, elles sont charmées. Oghma peut également savoir ce que pense quiconque se trouve à moins de 180 m de lui (ESP), mais les protections magiques fonctionnent normalement contre cette faculté. Même s'il préfère se battre à l'aide de ses sorts, il est capable de le faire physiquement, grâce à une *épée longue +3* qu'il peut faire apparaître à volonté. Cette arme n'a apparemment aucun pouvoir spécial. Oghma est immunisé contre les sorts de type *charme* et ceux qui manipulent les émotions du sujet, ainsi que contre tout pouvoir, sort ou autre qui pourrait affecter ses facultés psychiques (Sagesse ou Intelligence) ou sa santé mentale.

Sa yartingue peut reproduire à la perfection n'importe quel air ou son, et peut même donner l'impression que de nombreux instruments sont en train de jouer en même temps. La musique qu'Oghma en tire lui permet de modifier à sa guise les émotions de son auditoire. Les créatures qui l'entendent peuvent ainsi être rendues si heureuses qu'elles en oublient d'être hostiles, si tristes qu'elles se mettent instantanément à pleurer ou si enragées qu'elles attaquent tout ce qui bouge avec une incroyable férocité (à +2 au jet d'attaque, comme les berserkers). Dans tous les cas de figure, un jet de sauvegarde réussi contre les sorts (à -2) permet de conserver son libre arbitre. L'instrument semble posséder d'autres pouvoirs, mais les sages sont incapables de les identifier avec précision et il n'est pas impossible qu'ils changent d'une fois sur l'autre. Il arrive parfois qu'Oghma confie sa yartingue à un fidèle accomplissant une mission d'une extrême importance en son nom. Quand l'instrument est prêté de la sorte, ces capacités ne sont pas les mêmes que lorsque c'est le dieu qui en joue.

Autres manifestations

Oghma se manifeste souvent sous la forme d'un halo bleu-vert, accompagné d'une musique qui ne cesse d'aller crescendo et finit presque par devenir inquiétante. Ces quelques notes sont toujours les mêmes, et il est le seul à oser les utiliser. Tous ceux qui tentent de les reproduire se retrouvent aussitôt face à une manifestation menaçante. S'ils persistent, un cercle de flammes bleues se forme autour d'eux et les tue ou leur inflige de sévères brûlures, selon la colère qu'éprouve le dieu. Le halo s'accompagne toujours de la sensation d'être surveillé et Oghma peut même s'en servir pour parler d'une voix posée, cultivée et accompagnée d'un léger écho. Dans ce cas, il ne prononce jamais plus de quelques mots ("Bien dit", "Bien joué", "Arrêtez ou vous mourrez" ou encore "Ce que vous recherchez se trouve à…").

Oghma prend également parfois la forme d'une lumière d'un blanc éclatant, de laquelle peuvent jaillir deux yeux de feu qui lancent des rayons de couleur par le biais desquels le dieu fait appel à sa magie, ou encore des mains pouvant indiquer des choses ou porter des objets. Lorsqu'il souhaite montrer son état d'esprit ou envoyer de l'aide à ses fidèles, il le fait par le truchement de golems, traducteurs (voir les médiateurs de l'*Appendice du BESTIAIRE MONSTRUEUX pour PLANESCAPE*), dragons d'électrum et autres gardes fantômes.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, moines, bardes, magiciens
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LN, N, CN
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, Moi : non, Bar : non, Mag : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Moi : non, Bar : non, Mag : non

Tous les clercs, prêtres du culte et moines d'Oghma reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Oghma est vénéré par les sages, les magiciens et tous ceux qui sont passionnés de connaissance. Il est particulièrement honoré par les bardes, qui prient également Milil. Quiconque cherche un renseignement bien précis a souvent tendance à demander la bénédiction, d'Oghma, surtout si le renseignement en question est difficile à obtenir.

Tous les prêtres d'Oghma ont pour nom maîtres des légendes. Le clergé, qui accueille les membres de n'importe quelle race, comprend également quelques bardes et magiciens. Toute la hiérarchie de l'Église se tourne normalement vers un seul et unique homme, le Grand Patriarche. Jusqu'au Temps des Troubles, ce dernier résidait à Procampur et était reconnu comme la "voix d'Oghma". Mais, au cours de la Crise des Avatars, il a disparu sans laisser de traces. Les réponses du dieu à ce sujet manquaient singulièrement de clarté et n'ont pas permis de comprendre ce qui était arrivé au chef de l'Église. La maison du Grand Patriarche est devenue un temple dédié au dieu. Tant que l'on n'aura pas découvert ce qu'il est advenu de lui, le clergé restera sans chef. Déjà, plusieurs factions ont commencé à apparaître.

La plus importante d'entre elles est l'Église Orthodoxe d'Oghma, qui refuse que quiconque endosse le titre de patriarche, car elle considère que le seul à qui elle reconnaît le droit de porter ce titre est encore en train de servir Oghma à l'heure actuelle, même s'il a disparu depuis le Temps des Troubles. Peut-être se trouve-t-il dans un autre plan ou a-t-il acquis un statut semi-divin mais, quoi qu'il en soit, il reste le seul et unique patriarche tant qu'Oghma n'aura pas décrété le contraire.

Vient ensuite l'Église de Sembie, qui se distingue par le fait qu'elle pense qu'un nouveau patriarche a été nommé par le dieu et que le savoir doit être évalué et mis à l'épreuve avant d'être transmis au peuple. Cette faction s'accorde sur le plan politique (mais pas sur celui de la théologie) avec les Quêteurs du Vrai Savoir, basés à Mintar. Les Quêteurs ont connu de grandes difficultés depuis que Mintar a été envahie par Teldom Sombrespoir, Chevalier Impercepteur du Seigneur Noir, qui prétend servir Baine ressuscité et fait exécuter tous ceux qui se dressent contre lui. L'Église s'oppose donc à lui dans le plus grand secret.

Même si elle restait très faible, la collaboration existait tout de même entre les divers groupes, du moins jusqu'à ce qu'un schisme se produise entre l'Église Orthodoxe de Cormyr et l'Église de Sembie. Depuis, ces deux groupes ont totalement coupé les ponts. Les maîtres des légendes de Sembie n'ont plus le droit d'entrer dans les temples de Cormyr, et vice versa. Le différend se serait apparemment produit lors

d'un festival artistique en Sembie, au cours duquel le large contingent de prêtres cormyriens invités se serait offusqué de quelques remarques chargées de sous-entendus faites par un maître des légendes sembien.

Les acolytes qui entrent au service du Lieur reçoivent le nom de Chercheurs, puis de Chercheurs Accomplis lorsqu'ils ont fait leurs preuves. Quand un acolyte fait montre d'inspiration, de dévouement à la cause ou de grande loyauté envers le dieu (chacune de ces qualités devant être évaluée par au moins deux de ses supérieurs), il devient maître des légendes. Par la suite, il peut acquérir divers titres selon la branche de l'Église à laquelle il appartient, mais ceux qui sont le plus universellement utilisés sont : Maître des Légendes, Maître des Légendes Accompli, Maître des Légendes Aventurier, Brave Maître des Légendes, Scribe du Dieu, Sage Prévoyant, Inspirateur, Grand Inspirateur, Atlar, Grand Atlar, Haut Maître des Légendes, Très Haut Maître des Légendes, Œil d'Oghma et Main Divine d'Oghma. L'Église de Sembie et les Quêteurs du Vrai Savoir utilisent plutôt les titres suivants : Avocat, Avocat Accompli, Maître des Légendes du Douzième Degré, Maître des Légendes du Onzième Degré (et ainsi de suite jusqu'à Maître des Légendes du Premier Degré), Grand Maître des Légendes, Très Instruit et Patriarche. Quel que soit leur rang, les prêtres s'appellent "frère" ou "sœur", tandis que la coutume veut que les fidèles et ceux qui ne vénèrent pas Oghma les appellent "seigneur maître (ou dame maîtresse) des légendes".

Dogme : Le savoir est ce qu'il y a de plus important, surtout à l'état brut (l'idée ou le concept). Une idée ne pèse rien mais elle peut soulever les montagnes ; elle n'a aucune caractéristique physique mais elle peut dominer une nation ; sa masse est nulle mais elle peut écraser un empire. Le savoir est de loin le meilleur outil de l'humanité. Le concept est nécessairement à la base de toute invention.

Savoir rime avec pouvoir, ce qui signifie qu'il faut l'utiliser de manière sensée, mais il n'est jamais bon de le cacher aux autres. Au moins une fois par lune, les prêtres doivent coucher des informations importantes sur le papier, ce, pour que les traces écrites se multiplient et que la connaissance ne se perde jamais. Ils ne doivent jamais étouffer les nouvelles idées, même si elles paraissent folles ou irréalisables. Au contraire, il leur faut faire en sorte que celui qui les met en avant soit entendu clairement puis que leur mérite soit évalué avec impartialité. Ils ne doivent jamais tuer un chanteur, ni laisser d'autres personnes commettre un tel crime sans réagir. Enfin, ils ont pour mission d'écouter avec attention tous les bardes qu'ils rencontrent et d'aider, lorsque c'est possible, la carrière de ceux qui débutent.

Les acolytes entendent souvent le discours suivant : "Propage le savoir partout où cela est prudent. Ne garde jamais de secrets, sauf si c'est absolument vital. Lutte contre le mensonge, les rumeurs et les manipulations historiques. Rédige ou recopie au moins un texte d'importance chaque année et donne-le sans rien demander en échange. Dissimule certains écrits alors même que tu distribues les autres autour de toi, de manière à ce que le savoir de l'humanité soit plus important quand tu quitteras Féerûne que quand tu es venu à la vie. Aide bardes, ménestrels, scribes et archivistes dans le besoin, et n'hésite pas à leur prodiguer ton enseignement. Propage la vérité et le savoir dans tous les Royaumes afin que chacun puisse en apprendre toujours davantage. Ne transmets jamais un message de manière fausse ou incomplète ; reproduis-le toujours aussi fidèlement que possible. Apprends à lire et à écrire à ceux qui te le demandent, sans jamais te faire payer en échange."

Activités quotidiennes : Il existe deux sortes de prêtres d'Oghma : ceux qui restent dans les temples, monastères ou abbayes, où ils lisent, analysent et recopient les ouvrages qui leurs sont amenés, et ceux qui partent à l'aventure pour remplir les bibliothèques des premiers. Il a toujours existé des conflits entre les prêtres des temples, trop pédants, et ceux de l'extérieur, qui ne supportent pas la discipline à laquelle s'astreignent les autres. La plupart des abbayes vivent de la vente des cartes, textes rédigés par des scribes et autres parchemins magiques. Quant aux prêtres itinérants, on leur confie souvent d'importantes sommes d'argent et des parchemins qui leur permettront d'acquérir les textes pour l'abbaye dont ils dépendent.

Lorsqu'ils se trouvent à cours de fonds (ou s'ils sont indépendants), ils rédigent eux-mêmes leurs propres écrits en observant le monde qu'ils découvrent au gré de leurs voyages. Ils gagnent leur vie en donnant des cours, mais aussi en vendant des cartes, en écrivant des lettres, des chansons ou des poèmes pour divers clients, et enfin en répondant à des questions spécifiques sur les contrées des Royaumes dans lesquelles ils se sont personnellement rendus. Les cartes qu'ils proposent sont toujours de fidèles reproductions de cartes existantes. Ils peuvent en vendre une, même s'ils savent qu'elle n'est pas d'une précision absolue (à condition qu'il n'y en ait pas de meilleure disponible), mais il leur est clairement interdit de proposer une carte qu'ils savent fausse ou erronée. Ils doivent publier un minimum d'un livre chacun et le transmettre à trois temples du Sage (ou plus). Ces ouvrages peuvent être de petits carnets (dans lesquels sont consignées, par exemple, les paroles de chansons glanées à force d'écouter divers ménestrels) ou même des romans, du moment qu'ils décrivent fidèlement une société existante et transmettent donc un certain savoir à leurs lecteurs.

Les prêtres de Curna vendent conseils et rédaction de contrats. Ils peuvent même se faire engager par de riches marchands, qu'ils conseillent et qu'ils aident lors des négociations d'affaires (en évaluant les réactions de l'autre camp). Ils reçoivent des dons des marchands qui veulent se lancer dans une affaire de grande envergure et des gens de Durpar, d'Estagond et de Var la Dorée qui désirent investir. Les prêtres qui travaillent à la Bibliothèque de Curna (voir Lieux de culte principaux, ci-dessous) s'occupent également des sages et des groupes d'explorateurs grâce à qui la quantité de textes dont ils disposent est toujours en augmentation constante.

Festivités et cérémonies religieuses : La Longue Nuit et la Rencontre-des-Boucliers sont les deux jours les plus sacrés du calendrier de l'Église. C'est en effet en ces occasions que de nombreux contrats sont signés et que beaucoup d'accords sont prolongés. Mais chaque prêtre se doit d'observer deux rituels quotidiens empreints d'une grande solennité : le Lien et le Contrat. Le premier est un service matinal au cours duquel les symboles d'Oghma sont tracés sur le sol, à la cendre sur l'autel ou, en dernier recours, dans l'esprit du prêtre (par exemple, si ce dernier est menotté et incapable d'écrire). Dans le même temps, le prêtre prie silencieusement son dieu. Le Contrat se déroule le soir. Un passage de texte d'une grande sagesse doit être lu à voix haute (ou récité de mémoire), après quoi le prêtre dédie un chant ou un poème à Oghma et lui donne une information qu'il a apprise au cours de la journée (il la dit à voix haute, afin d'en faire profiter les éventuels autres membres du clergé présents).

Dans les temples, abbayes et monastères, le reste de la journée se passe en lectures de grands textes d'histoire, de philosophie ou de savoir. Elles se déroulent toutes les deux heures, les prêtres se rassemblant afin d'entendre celui qui est chargé de lire. À quelques rares exceptions près, chaque temple suit ses propres rituels, mais tous accomplissent systématiquement le Lien et le Contrat. Il arrive également qu'un même temple propose deux types de cérémonies : un pour les prêtres résidants et un autre pour les itinérants.

Lieux de culte principaux : Château-Suif est le plus grand lieu de savoir de tout Féerûne, mais aussi l'un des plus importants temples d'Oghma. Depuis quelque temps, les Feuilles du Savoir d'Hautelune (dans le Valprofond) constituent le lieu de culte le plus en vue (grâce à l'Index de Danali, voir *Volo's Guide to the Dalelands*), mais d'autres lui disputent cet honneur. Il s'agit de la Tour de la Pensée de Selgonte (que dirige le Très Instruit Urdiyvan Eraen), du Dôme de la Raison de Procampur (où le Grand Maître du Savoir Estembre Orntalar semble sur le point de remporter la lutte qui ferait de lui le successeur du patriarche aux yeux de l'Église Orthodoxe) et de la Maison aux Mille Tomes, abbaye fortifiée située dans les hautes terres d'Impiltur, à l'ouest de Songhal, dont le Très Exalté Maître des Légendes Prespaerin Cadathlyn prétend être plus proche du dieu que personne ne l'a jamais été (il s'est d'ailleurs auto-octroyé le titre de "Lieur de Féerûne" pour le faire savoir à tous). La Fontaine du Savoir d'Eauprofonde est le plus récent de tous les grands temples dédiés à Oghma. Il a été achevé au cœur de l'été de l'Année de la Bannière (1368 CV) et se trouve sous la responsabilité du Très Haut Maître des Légendes Sandre le Sage, savant d'Oghma.

La Bibliothèque de Curna, qui se trouve dans les Montagnes de la Sagesse, est le plus grand lieu de culte d'Oghma dans le Sud Étincelant (où on le vénère sous les traits de Curna). On prétend que les ouvrages qu'elle recèle diffèrent grandement de ceux que l'on trouve à Château-Suif, en ce sens qu'ils s'intéressent davantage au monde contemporain, au milieu des affaires et aux études naturalistes (la grande force de Château-Suif étant les textes historiques).

Ordres affiliés : Même si l'Église d'Oghma ne possède aucun ordre de chevaliers, ses préceptes sont partagés par nombre de monastères, clubs d'érudits, guildes naturalistes et autres écoles de bardes. Parmi ces groupes, on recense les Enfants de la Voix Passive, moines qui protègent nombre de bibliothèques et d'abbayes du clergé, l'Ordre du Laurier Doré, groupe d'auteurs spécialisés dans les romans historiques, les Compagnons de la Forêt, société naturaliste, et les Compagnons de la Harpe d'Argent, bardes aventuriers qui ont souvent payé de leur personne pour défendre la cause d'Oghma. L'Église est également liée aux Ménestrels, organisation secrète qui se bat pour le bien des Royaumes et pour éviter l'avènement des grandes puissances.

Vêtements sacerdotaux : Tous les prêtres d'Oghma s'habillent de la même manière pour conduire les cérémonies : un ensemble chemise, pantalon blanc, sur lequel ils enfilent un gilet noir brodé d'or. Les manches de leur chemise sont larges, mais resserrées au niveau du poignet. Le gilet, qu'ils nomment *kantlara*, s'orne de nombreux symboles, glyphes et runes mystiques, qui tous ont eu un sens au cours de la longue histoire des Royaumes. Ils sont tissés par le prêtre lui-même, qui utilise pour ce faire du fil d'or. Ils peuvent être disposés à l'envi, et ni leur taille ni leur genre ne sont réglementés. En général, chaque fois que le prêtre gagne 1 niveau, une vision lui indique le nouveau symbole qu'il doit ajouter à son costume. Les kantlaras sont donc des gilets très personnalisés.

Tout prêtre perdant son kantlara a le droit de revêtir un autre gilet, pourpre ou violet celui-là, agrémenté du parchemin d'Oghma dans le dos et du symbole de Chelsinara des deux côtés de la poitrine. Cette rune, qui porte le nom de l'une des toutes premières prêtresses du dieu, prend la forme de deux mains partiellement fermées qui se touchent par le pouce. Elle signifie "J'apprends" et est utilisée par tous les fidèles d'Oghma.

Un petit couvre-chef sans bord est également porté pour les cérémonies qui se déroulent dans un lieu sacré, mais on l'ôte aussitôt dès que l'on quitte l'endroit en question. Enfin, les prêtres de l'Église de Sembie ajoutent un masque d'arlequin à leur tenue.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres itinérants d'Oghma s'habillent comme ils le souhaitent, avec une préférence marquée pour l'armure. L'Église de Sembie conserve son masque, mais seulement à l'intérieur des limites de son territoire (c'est-à-dire en Sembie).

Les prêtres du Lieur sont encouragés à développer leurs talents musicaux en profitant de l'enseignement de leurs supérieurs et des bardes du culte. La plupart du temps, ils transportent un instrument de musique avec eux, ainsi que de quoi écrire. Nombre de maîtres des légendes sont également équipés d'objets magiques de faible puissance que l'on nomme *plumes d'Oghma*. Leur enchantement est tel qu'elles ne se cassent jamais, émettent suffisamment de lumière pour qu'il soit possible de lire ou d'écrire dans le noir, et génèrent elles-mêmes, sans aucune limite, l'encre dont elles ont besoin (cette dernière ayant comme avantage de ne jamais faire de taches, de sécher instantanément et de ne pas s'atténuer à la lumière du jour).

Prêtres du culte (gardiens du savoir)

PRÉ-REQUIS :	Intelligence 12, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Intelligence, Sagesse
ALIGNEMENT :	N
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum d'armure à bandes; pas de bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, combat, conjuration, divination, élémentaire, garde, pensée, protection, soins, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Animale, création, nécromancie, soleil, vigilance
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Histoire ancienne, histoire locale
COMP. SUP. :	Langues vivantes (une au choix), lecture/écriture (commun), lecture/écriture (thorass)

- Les gardiens du savoir peuvent appartenir à n'importe quelle race.
- Ils peuvent utiliser des armes mais préfèrent avoir recours à la lutte, style de combat dans lequel leur dieu excelle. Si vous appliquez les règles du *Manuel des Joueurs*, ils ne subissent pas la moindre pénalité même s'ils portent une armure et bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque lorsqu'ils pratiquent ce style. La lutte est décrite dans le Chapitre 9, au passage Attaquer sans tuer. Si vous utilisez les règles d'arts martiaux présentées dans le *Manuel Complet du Guerrier* ou le *Manuel Complet du Prêtre*, les gardiens du savoir dépensent 1 unité martiale pour se spécialiser (au lieu des deux qui doivent normalement être affectées, l'une en arts martiaux, l'autre en lutte) et disposent par la suite d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque. Ils bénéficient également de tous les avantages propres aux spécialistes en lutte. Enfin, si vous préférez les règles de l'*AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques*, ils bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque et sont considérés comme des experts (voir le Chapitre 5 de *Combat & Tactiques*).
- Au 3ème niveau, ils peuvent identifier 1 objet/jour (comme s'ils employaient le sort de magicien de niveau 1, *identification*). Pour utiliser cette faculté, il leur faut toutefois se trouver dans un temple d'Oghma ou un autre lieu sacré qui lui est dédié, ou encore à l'intérieur des limites de la zone d'effet d'un sort de *protection contre le mal*.
- Au 5ème niveau, ils sont capables de lancer *amitié* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils peuvent lancer *charme de masse* (sort de magicien, niveau 8) 2 fois/décade.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *connaissance des légendes* (sort de magicien, niveau 6) 2 fois/décade. Pour faire appel à cette faculté, ils doivent se trouver dans un temple ou autre lieu sacré dédié à Oghma.
- Enfin, on considère qu'ils ont 4 niveaux de plus lorsqu'ils tentent de repousser les créatures originaires des Plans Extérieurs. Par contre, ils repoussent normalement les morts-vivants.

Prêtres du culte de Curna (sages)

PRÉ-REQUIS :	Intelligence 13, Sagesse 13
CARAC. PRIM. :	Intelligence, Sagesse
ALIGNEMENT :	LN
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Toutes les armures non métalliques (idem pour les boucliers)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, charme, conjuration, création, divination, pensée, protection, soins, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Climat, garde, nécromancie, soleil, vigilance
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, plus tous les objets permettant d'accroître le savoir (*boules de cristal, baguettes de détection de la magie*, etc.)
COMP. REQUISES :	Histoire locale (d'une région qui ne se trouve ni en Durpar, ni en Estagond, ni à Var la Dorée), langues vivantes (une au choix)
COMP. SUP. :	Histoire locale (de deux contrées au choix entre Durpar, Estagond et Var la Dorée), langues vivantes (une au choix), lecture/écriture (commun), lecture/écriture (thorass)

- Les sages ont 3 % de chances par niveau de reconnaître les objets magiques. Cette faculté ne leur confère pas une connaissance encyclopédique de leurs pouvoirs; elle fonctionne de la même manière que le talent des bardes (autrement dit, elle permet de déterminer la raison d'être et la ou les fonctions principales de l'objet).
- Ils lancent leurs sorts de divination comme s'ils avaient 3 niveaux de plus.
- Au 3ème niveau, ils peuvent jeter *compréhension des langages* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils sont capables de lancer *amitié* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils peuvent faire appel à *immobilisation des personnes* et *zone de vérité* (sorts de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils peuvent générer un *éclair éblouissant* 1 fois/jour. Ce rayon de lumière jaillit de leur symbole sacré et affecte la créature de leur choix. Cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de perdre la vue. Cet état perdure jusqu'à ce qu'on le fasse disparaître par magie où jusqu'à ce que le sage décide d'y mettre un terme.
- Enfin, au 12ème niveau, les sages bénéficient en permanence des pouvoirs conférés par le sort *action libre* (sort de prêtre, niveau 4).

Sorts d'Oghma

Deuxième niveau

Transmission du savoir (Divination)

Sphère :	Pensée
Portée :	Contact
Composantes :	S
Durée :	Instantanée
Temps d'incantation :	1
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet au prêtre de transmettre, silencieusement et par simple contact, une pensée complexe (qui peut prendre la forme d'un symbole magique, d'un diagramme, d'un plan ou même d'une succession d'images). Ce savoir s'imprime directement dans l'esprit de la créature choisie. *Transmission du savoir* sert généralement à montrer l'image de quelqu'un, la route à suivre pour se rendre en un lieu inconnu du sujet ou encore une liste de noms, d'armoiries, etc. Le transfert d'informations est instantané et le sujet dispose ensuite de tout le temps dont il peut avoir besoin pour les analyser. Ce sort est donc très utile pour les prêtres mourants qui n'ont plus que quelques instants à vivre ou encore en plein combat, où il est impossible d'expliquer quelque chose de trop complexe.

Quatrième niveau

Copie conforme (Altération, évocation)

Sphère :	Création
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une plume translucide flottant dans les airs. L'objet, qui génère sa propre encre, recopie tout ce que lui indique le prêtre sur le matériau qui lui est fourni (du papier, du vélin, ou encore un mur lisse ou une table plate). Lorsque la plume a le choix entre divers matériaux, c'est le personnage qui décide celui qu'elle utilise.

Il est possible de reproduire un sort et même un parchemin, auquel cas la copie est identique à l'original. La plume ne déclenche pas les *runes explosives* et autres glyphes de protection, mais les recopie fidèlement (de même que tous leurs effets néfastes) s'il y en a sur le modèle.

Le duplicata est en tout point similaire à l'original (même en termes de taille des lettres, d'espacement, etc.), ce qui permet de réaliser des faux indétectables. Par contre, si la taille du matériau disponible ou la durée du sort ne permet pas de recopier l'intégralité du texte, tout disparaît et le sort est gâché (la plume écrit aussi vite que le ferait le prêtre s'il la tenait). Si le personnage perd connaissance ou entame une autre incantation, le sort cesse aussitôt. Pour que la plume continue de faire

son travail, il faut que le prêtre la regarde avec attention (quelques brèves interruptions lui sont tout de même permises).

Il est impossible de produire deux duplicatas en même temps (en lançant deux fois le sort), et quiconque s'y risque est aussitôt affecté par l'équivalent du sort *débilité* (sans jet de sauvegarde). Dès qu'il jette *copie conforme*, le personnage perd 1 point de vie par niveau, qu'il ne pourra récupérer qu'à l'aide d'un *souhait*, d'un *souhait mineur* ou d'un sort de *guérison* lancé par un grand prêtre d'Oghma (et dans le sanctuaire d'un temple dédié à ce dieu). Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé pour échapper à cet effet secondaire de l'enchantement. Si le personnage meurt des suites directes de l'incantation, il perd toute faculté de lancer des sorts. En d'autres termes, même s'il est par la suite ramené à la vie, il ne pourra plus jamais être prêtre.

La composante matérielle de *copie conforme* est une plume.

Septième niveau

Lien mystique (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, protection
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature et 1 livre
Jet de sauvegarde : Aucun

Cet enchantement permet au prêtre de lier étroitement un livre à la créature de son choix en les touchant tous deux lors de l'incantation. Par la suite, tous les dégâts subis par le livre le sont également par le sujet (par exemple, si l'ouvrage est jeté au feu, l'individu est brûlé, même s'il se trouve à une très grande distance). De son côté, le sujet a la possibilité de disparaître à l'intérieur du livre lorsqu'il le souhaite.

Le processus de dématérialisation prend 1 round (et il en va de même de la rematérialisation). Tant qu'il se trouve dans le livre, le personnage voit, entend et parle normalement, mais il ne peut rien bouger (livre y compris) ni se déplacer ni même toucher son corps ou ce qu'il porte. Ceux qui examinent l'ouvrage sans moyen magique n'ont aucune chance de le repérer. En se concentrant, il peut lire les pensées superficielles de quiconque feuillette le volume (comme s'il utilisait le sort *ESP*).

Il peut quitter l'ouvrage quand il le souhaite, à moins qu'un sort ne l'en empêche. Tant qu'il se trouve à l'intérieur du livre, il n'a besoin ni de manger ni de boire ni de dormir. Toutes ses fonctions corporelles sont au point mort (ce qui signifie qu'il ne récupère aucun point de vie).

Une *dissipation de la magie* lancée par un jeteur de sorts de niveau 20 ou plus détruit le *lien mystique* sans faire le moindre mal au sujet ou au livre. Si l'ouvrage est détruit, le sort cesse de faire effet et le personnage auquel il était lié subit 4d12 points de dégâts. Enfin, si c'est le sujet qui meurt, le livre doit réussir un jet de sauvegarde contre l'acide pour ne pas tomber en poussière. Cette désagrégation prend 3 rounds et peut être évitée si un *souhait mineur* ou une *dissipation de la magie* est lancé dans l'intervalle avec succès.

Séluné

(Notre Dame d'Argent, Dame de la Lune, Dame Blanche de la Nuit)

Puissance intermédiaire d'Ysgaard, CB

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Lune, étoiles, navigation, navigateurs, voyageurs, quêteurs, lycanthropes d'alignement bon ou neutre
AUTRES NOMS :	Nydra la Brillante (dans les Marais Reculés), Elah (chez les Bédains de l'Anauroch), Lucha (en Durpar, en Estagond et à Var la Dorée)
NOM DU DOMAINE :	Ysgaard/Les Portes de la Lune
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Chauntéa, Eïlistraë, Eldath, Lathandre, Lliira, Mystra, Sehanine Archelune, Shaundakul, Sunie, Tymora, Valkur le Puissant
ENNEMIS :	Mask, Moander (mort), Shar, Umberlie
SYMBOLE :	Deux yeux de femme entourés d'un cercle de sept étoiles argentées
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LB, NB, CB

Quand Séluné se rend dans les Royaumes, on dit qu'elle apparaît sous de nombreuses formes différentes. On la représente sous l'aspect d'une lune dotée d'un visage féminin, sous celui d'une femme à la peau sombre et aux cheveux ivoirins, dont les yeux luisent de mille feux, ou encore sous les traits d'une femme d'âge mûr dont les cheveux noirs sont parsemés de fils argentés. En Durpar, en Estagond et à Var la Dorée, on la vénère en tant que fraction de l'Adama, esprit mondial qui incorpore en son sein la part de divin qui est en tout être vivant. Dans ces pays, on la connaît sous le nom de Lucha, le Guide. Lucha est responsable des relations entre humains ; elle mène les bergers et leurs troupeaux jusqu'aux meilleurs pâturages, bénit les mariages, aide les navire perdus en mer, et garantit le bon déroulement des naissances. On peut avancer sans crainte que sa nature change avec les phases de la lune.

Son ennemie jurée est la maléfique déesse de la nuit, Shar, et elle l'affronte continuellement dans de nombreux plans d'existence, tant au travers de son clergé que des créatures qui la servent. La rivalité qui les oppose est plus ancienne que la quasi-totalité des dieux du panthéon féerûnien actuel. Elle se retrouve chez leurs fidèles, à tel point que ces derniers ont du mal à se croiser sans s'affronter ouvertement. Séluné se bat également contre Umberlie pour déterminer le destin des navires qui partent en mer, et avec Mask, qui utilise la lueur que la lune dispense pour commettre ses méfaits.

Séluné est une déesse très sensible et souvent énigmatique, qui semble encore affectée par des événements qui se sont déroulés voici plusieurs millénaires. Elle est d'un tempérament calme et placide, mais cela ne l'empêche pas de livrer une guerre sans merci à Shar, aucun des deux camps ne faisant le moindre quartier à l'autre. Ses fidèles, qui sont d'origines très diverses, la perçoivent de nombreuses façons. Elle est parfois débordante de joie et d'activité, parfois calme, maternelle et presque poétique, et parfois sauvage et sans pitié pour ses adversaires.

Avant le Temps des Troubles, Séluné avait servi Sunie pendant quelques siècles après avoir connu de longs millénaires d'indépendance. Suite à la Guerre des Dieux, elle est redevenue maîtresse de ses choix, même si les relations qu'elle entretient avec Sunie et Lliira restent très cordiales.

Séluné est servie par les Éclats, femmes luisantes qui ont la peau blanc perle et de longs cheveux bleus. Quand elles le souhaitent, elles peuvent se faire pousser de longues ailes qui sont plus en rapport avec leur véritable nature (les Éclats sont en effet des planetars).

Avatar de Séluné

(mage 30, clerc 22, mystique 20, guerrier 16, barde 12)

En règle générale, Séluné est calme et sereine, mais son caractère change en fonction des phases de la lune. Elle se manifeste parfois sous les traits d'une femme élancée à la peau sombre, dont les yeux vert vif luisent de mille feux et dont les cheveux ivoire tombent jusqu'à ses genoux. Il arrive également qu'elle apparaisse sous la forme d'un spectre aux cheveux et aux yeux noirs, dont la robe se fond dans une traînée d'étincelles blanches (voir autres manifestations, ci-dessous). Elle peut également prendre l'aspect d'une femme d'âge mûr à l'air maternel, qui vient parfois vivre pour un temps en compagnie des mortels (elle l'a d'ailleurs fait assez récemment, en temps que tavernière d'Eauprofonde). Elle est toujours en train d'embellir ou, au contraire, de perdre tout son éclat, reproduisant ainsi la ronde éternelle de la lune dans le ciel étoilé. Mais cette transformation est uniquement externe et n'affecte en rien ses pouvoirs, du moins pour ce qui concerne les mortels. Quelle que soit sa forme, elle luit d'un léger éclat argenté dans le noir. Elle peut normalement lancer des sorts de n'importe quelle école ou sphère, à l'exception de la sphère végétale, mais elle est incapable d'utiliser les enchantements dont la fonction principale consiste à créer des ténèbres. Elle se sert très rarement des versions inversées des sorts de nécromancie ou de soins, et encore faut-il qu'elle n'ait pas d'autre alternative. Elle a également accès à tous les sorts de quête.

CA -4 ; VD 18 ; pv 184 ; TAC0 0 ; #AT 5/2
Dég 1d12+16 ou 1d12+12 (*lame de lune* +3 ou *Baguette des Quatre Lunes*, +7 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 80 % ; TA G (3 m de haut)
For 19, Dex 22, Con 19, Int 23, Sag 24, Cha 21
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/6/6, P : 13/12/12/12/12/8/3
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Séluné ne se bat que lorsqu'elle ne peut pas faire autrement, mais elle sait alors se montrer terrifiante. Elle combat à l'aide d'une *lame de lune* +3 (voir le sort du même nom, ci-dessous) et de la *Baguette des Quatre Lunes*. Elle est spécialisée dans le maniement de ces deux armes. La *Baguette des Quatre Lunes* inflige 1d12+3 points de dégâts à chaque coup et quiconque la manie est automatiquement considéré comme un spécialiste. De plus, elle combine les pouvoirs des objets magiques suivants : *baguette de paralysie*, *baguette de métamorphose*, *baguette de foudre*, *sceptre de sécurité* et *sceptre de résurrection* (chaque round, Séluné peut attaquer normalement ou faire appel aux capacités de l'un de ces objets, au choix). Son armure, qu'elle ne revêt qu'en cas d'affrontement, est constituée d'écailles rondes et opalescentes, qui diffusent une légère lueur argentée. Sa classe d'armure n'est apparemment pas modifiée par le port ou non de cette *armure d'écailles* +5, qu'elle prête parfois à ceux qui partent en quête pour elle. Elle confère à son porteur les facultés d'une *armure de dissimulation* et d'une *armure de plates éthérée*, en ne pesant pas plus qu'une *cotte de mailles elfique*.

Tous les sorts de Séluné commencent par prendre la forme d'un rayon de lune et ne retrouvent leur aspect normal que lorsqu'ils approchent de leur cible. Lorsqu'elle prononce une *parole divine*, toutes les créatures maléfiques des autres plans (dieux exceptés) sont automatiquement renvoyées dans leur plan d'origine, tandis qu'aucune créature d'alignement bon ne peut être bannie de la sorte dans un rayon de 100 m autour d'elle.

Elle est, à volonté, entourée d'une large aura de *protection contre le mal* (100 m de rayon). Les attaques à base de lumière ou d'électricité ne l'atteignent en rien et elle est également immunisée contre les illusions, les sorts de type *charme* et tous ceux de la sphère ou de l'école du même nom. Aucun lycanthrope ne peut l'attaquer. Elle a la possibilité de lancer n'importe quel enchantement de la sphère ou de l'école de divination comme s'il s'agissait d'une faculté innée. Dans ce cas, ces sorts ne sont pas déduits de son maximum possible et elle peut en lancer 1 par round en plus des autres actions qui lui sont normalement permises (combattre, etc.). Le cas échéant, ses sorts de divination s'accompagnent d'un malus de -3 au jet de sauvegarde. Elle ne peut être détectée ou consultée grâce à des sorts de divination, à moins qu'elle ne le souhaite (elle répond toujours à ses fidèles).

Autres manifestations

Séluné apparaît fréquemment sous la forme d'une traînée de particules lumineuses connues sous le nom de "poussière de lune". Ces particules guident les gens qui se sont perdus ou qui doivent traverser une zone dangereuse. Elles apparaissent également pour assister les fidèles qui ont besoin de lumière. Elles laissent parfois échapper quelques gouttes de liquide perlé (des "larmes de lune") que les membres du clergé chérissent et qu'ils utilisent comme ingrédients dans la préparation de leurs potions et de leurs onguents. Pour montrer son contentement ou venir en aide à ses fidèles, il arrive qu'elle leur envoie des chouettes, des dragons-garous, certains lycanthropes ou êtres métamorphes, ou enfin un ou plusieurs de ses Éclats.

Le clergé

Clergé :	Clercs, prêtres du culte, croisés, mystiques
Alignement du clergé :	LB, NB, CB, LN, N, CN
Repousse les morts-vivants :	Cl : oui, PC : oui, Croi : non, Myst : non
Commande aux morts-vivants :	Cl : non, PC : non, Croi : non, Myst : non

Tous les clercs, prêtres du culte, croisés et mystiques de Séluné reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Séluné est vénérée par des fidèles extrêmement variés : navigateurs, marins, femmes, jeteuses de sorts (surtout celles qui sont nées une nuit de pleine lune ou qui se spécialisent dans les sorts de divination), lycanthropes d'alignement bon ou neutre, mais aussi ceux qui travaillent (honnêtement) de nuit, ceux qui cherchent à se protéger de Shar, ceux qui sont perdus ou qui recherchent quelque chose de bien précis, et enfin ceux qui s'interrogent au sujet de l'avenir. Les couples se tournent vers elle pour qu'elle leur accorde les enfants qu'ils désirent et les femmes trouvent force, courage et conseils à son chevet. Elle ne demande que peu de choses à ses fidèles et l'on prétend qu'elle dispense généreusement ses cadeaux aux mortels.

La prêtrise de Notre Dame d'Argent est aussi diversifiée que ses fidèles, car sa foi est la seule qui mette vraiment en pratique le concept de l'égalité des chances. Comme la déesse est de nature chaotique, son clergé se compose d'un mélange de clercs, prêtres du culte, croisés et mystiques, mais aussi de fidèles bénis et de quelques lycanthropes (naturels ou infectés). Tous coopèrent dans une paix relative sous la bannière de leur maîtresse, même s'ils la vénèrent chacun à leur manière. Les lieux de culte sont aussi disparates que les phases de la lune, puisqu'ils vont du temple opulent d'Eauprofonde aux lieux saints sans prétention des Vaux, des cercles de pierres dressées en haut d'une colline aux édifices les plus somptueux qui soient.

Il se produit de nombreuses activités liées à la lune à Eauprofonde ou dans les proches environs, et on les attribue généralement à la présence du temple de la Dame Blanche de la Nuit. Mais la plupart des Sélunistes préfèrent les lieux de culte moins voyants et la prière personnelle. En effet, selon eux, "Séluné se trouve partout où brille la lune". Pour eux, la nuit est, soit "lunaire" (la lune est présente, même si elle n'est pas forcément visible), soit ténébreuse (la lune n'est pas encore apparue, ou nuit de nouvelle lune).

Les prêtres portent une grande variété de titres, mais les novices (qui n'ont pas encore reçu l'ordination) sont connus sous le nom d'Appelés. Les prélats sont le plus souvent des humains, et plus particulièrement des humaines. Les titres les plus courants sont, par ordre d'importance : Touché (par la Déesse), Fasciné, Baigné par la Lune, Front d'Argent, Lunaire, Initié et Grand Initié. Tous ces titres sont précédés de "prêtre/prêtresse" (sauf dans le cas de Grand Initié, qui devient Grand Prêtre Initié). Il en va de même des titres supérieurs, qui s'achèvent généralement d'une manière propre au temple qui les décerne. Il est bon de noter que les titres indiqués ci-dessus sont ceux que l'on trouve à Eauprofonde et dans les grands temples urbains. Ceux que l'on utilise ailleurs sont souvent très différents. Les prêtres du culte sont connus sous le nom d'astres d'argent.

Sous son aspect de Lucha, Séluné est vénérée par la plupart des Durpariens. Ses fidèles croient qu'elle les guidera vers les meilleurs clients potentiels. On pense généralement aussi que les mariages célébrés par son clergé bénéficient par la suite de toute sa bienveillance, ce qui explique que ses prêtres se chargent de la quasi-totalité des cérémonies nuptiales. Ils luttent également contre le clergé de Mask et des autres dieux maléfiques.

Dogme : Les préceptes de Séluné mettent d'abord et avant tout l'accent sur la tolérance et l'acceptation de l'autre. Tous sont égaux au sein de sa foi et chacun se doit d'aider les autres Sélunistes avec autant d'empressement que s'il s'agissait de ses meilleurs amis. "Puisse Séluné guider vos pas dans la nuit et vous permettre d'atteindre l'aube" est une bénédiction que les prêtres récitent souvent aux fidèles.

Les novices entendent le discours suivant de la bouche même de la déesse : "Tous ceux qui reçoivent ma lumière sont les bienvenus s'ils désirent me rejoindre. La vie est comme la lune, en ce sens qu'elle est parfois étincelante et parfois sombre. Fais confiance à ma lumière et sache que quiconque fait preuve d'amour sous mes yeux reçoit ma bénédiction. Tourne-toi vers la lune et je te guiderai."

Activités quotidiennes : Les prêtres de Séluné passent leur temps à parcourir Féerûne de long en large, à aider les fidèles et à tenter d'en convertir de nouveaux car la déesse peut être vénérée de n'importe quel endroit de la surface du globe. Ils gagnent leur vie en prédisant l'avenir des gens qu'ils croisent, car ceux qui tentent de lire leur destinée dans les étoiles n'y arrivent jamais aussi bien que les prêtres qui ont Séluné comme guide. La déesse gagne donc de nombreux fidèles dans les rangs de ceux qui se tournent vers le ciel nocturne lorsqu'ils ont besoin de renseignements.

Les membres du clergé affrontent également les lycanthropes sans la moindre crainte, ce qui leur permet de gagner le respect des gens du peuple. De plus, leur maîtresse leur ordonne de dispenser leurs soins de manière généreuse, en ne demandant généralement que le gîte et le couvert en échange. Séluné est donc populaire partout et ses prêtres en contact direct avec le monde qui les entoure.

Les serviteurs de la Dame de la Lune doivent savoir rester humbles et être capables de se débrouiller seuls, mais cela ne doit pas les empêcher d'avoir de l'ambition, du moment qu'ils continuent d'aider leur prochain. Cette politique à long terme fait que les prêtres de Séluné sont des gens heureux qui parviennent généralement à des postes importants, et sa religion ne peut qu'en bénéficier. La Dame Blanche de la Nuit sait se montrer compréhensive en matière d'alignement et d'observance des rites religieux. Pour elle, le fait de savoir se débrouiller et de trouver sa voie dans la vie est plus important que les prières, ce qui lui permet également d'être très appréciée des excentriques, des aventuriers et des bannis. La plupart des sages s'attendent à ce qu'elle rejoigne rapidement les rangs des puissances majeures, peut-être d'ici quelques dizaines d'années seulement.

Festivités et cérémonies religieuses : Le clergé séluniste préfère les observances personnelles aux cérémonies communes. Les rituels prennent donc généralement la forme de rassemblements qui se déroulent en extérieur, par nuit de pleine lune ou de nouvelle lune, et au cours desquels chaque prêtre danse et prie à son tour avant de verser du vin ou du lait sur l'autel central. On les nomme souvent contemplations nocturnes et les prêtres les mettent à profit pour tenter de communiquer avec leur déesse (grâce au sort *communion*).

Les rites les plus sacrés sont l'Appel de la Seconde Lune et le Mystère de la Nuit. Le premier se déroule lors de la Rencontre-des-Boucliers. Il permet d'appeler les Éclats, qui viennent aussitôt aider les prêtres (bien souvent, contre les fidèles de Shar). Ils emportent systématiquement l'une des prêtresses humaines qui les ont appelés lorsqu'ils repartent, lui faisant ainsi l'insigne honneur de rejoindre leurs rangs.

Le Mystère de la Nuit doit être accompli au moins une fois l'an par chaque prêtre. Au cours de la cérémonie, les Sélunistes lancent certains sorts bien spécifiques puis s'allongent devant l'autel. La magie à laquelle ils font appel leur permet de décoller en pensée et de faire le tour de la lune. Là, ils peuvent communiquer avec Séluné par le biais de visions. Ce rituel est extrêmement épuisant, ce qui se traduit par 1d12 points de dégâts pour chaque participant (mais les points de vie perdus sont récupérés normalement, soit par le repos, soit par les sorts curatifs).

Lorsque la déesse est satisfaite, elle baigne de ses rayons le vin ou le lait versé sur l'autel, ce qui transforme le liquide en *feu de lune*. Il prend alors la consistance de la crème anglaise, la texture de la soie et une douce couleur argentée. Le *feu de lune* coule de l'autel et vient toucher ou envelopper les individus ou objets présents à proximité. Les morts-vivants sont détruits à son contact, tandis qu'il confère certains pouvoirs aux êtres vivants et aux objets (ces derniers ne pouvant être utilisés que par les prêtres de la déesse). Il disparaît quand Séluné le souhaite et ne dispense le moindre pouvoir que si elle le veut bien. Ceux qui s'en emparent n'ont rien à y gagner, car il n'existe aucun moyen connu de le forcer à conférer ses capacités si la déesse ne le désire pas.

Les objets magiques que Séluné crée le plus souvent à l'aide de son *feu de lune* sont des *bracelets de défense*, *capes de lunes*, *fragments de lune*, *potions de soins lunaires*, *anneaux d'étoiles filantes* et divers boucliers. En plus des pouvoirs communs à tous les objets de ce type, les *bracelets de défense* créés par le *feu de lune* permettent à leur porteur d'utiliser le sort *porte dimensionnelle* (1 fois/nuit, d'un endroit baigné par la lune à un autre). Une *cape de lune* est de couleur argentée ; c'est une

cape de protection +1 permettant également à son porteur de faire appel (à volonté) aux pouvoirs *lévitation* et *respiration aquatique*. Un *fragment de lune* est une petite pierre, ronde et lisse, que son utilisateur peut transformer en sort de *lumières dansantes* (le personnage contrôle totalement l'effet, qui est produit comme par un magicien de niveau 22). Enfin, une *potion de soins lunaires* permet de récupérer 4d8+4 points de vie. Il est possible de la décomposer en 4 doses, chacune guérissant alors 1d8 points de dégâts. Si c'est un lycanthrope (naturel ou infecté) qui la boit, son efficacité est doublée : 8d8+8 points de vie récupérés si elle est bue d'un seul coup, ou 4 fois 2d8 si on la divise en 4 doses.

Sous certaines conditions, le *feu de lune* peut également conférer des pouvoirs aux vénérateurs de Séluné. Toutes ces facultés fonctionnent comme si leur utilisateur était un mage de niveau 22. Voici celles que l'on retrouve le plus souvent :

- *Délivrance de la malédiction* 1 fois/lune (mois).
- *Dissipation de la magie* 1 fois/lune.
- *Feuille morte* à la lueur de la lune, à volonté ou automatiquement lorsque le personnage a perdu connaissance.
- *Identification*, au contact, 7 fois/lune.
- Immunité contre tous les pouvoirs et les dommages des lames de lune.
- Infravision (portée 10 m).
- *Localisation d'un objet* 1 fois/lune (sans limite de temps ni de distance, du moment que l'objet se trouve sur Féerûne).
- Pour les lycanthropes de tout genre, contrôle total des transformations pendant 7 lunes.
- *Télékinésie* 1 fois/nuit, sans limite de durée, mais uniquement à la clarté de la lune. Le pouvoir cesse dès que la lune se couche ou est complètement masquée par un nuage.
- *Vol* (comme le sort du même nom) pour une durée illimitée, 1 nuit/lune.

Lieux de culte principaux : Le plus grand (et le plus beau) de tous les temples dédiés à Séluné est la Maison de la Lune, qui se dresse à Eauprofonde. Cet édifice surplombé par un dôme doré est sous la responsabilité de Naneatha Suaril, Prêtre de la Grande Lune (ou seulement "grande prêtresse" pour les non-initiés). La porte à double battant du temple, toute neuve, représente Séluné jetant Shar du haut de la plus grande tour d'Eauprofonde, comme elle est censée l'avoir fait durant le Temps des Troubles. Des dizaines de prêtresses en robe d'argent dédient des airs de harpe à la lune ou vendent des potions curatives, ainsi que d'autres qui confèrent l'infravision du crépuscule à l'aube, et d'autres encore qui permettent de rester éveiller toute la nuit durant, tout en se sentant aussi reposé qu'après un long sommeil réparateur.

Les fidèles y viennent en pèlerinage pour contempler la réplique de la *Baguette des Quatre Lunes*, présentée dans un cube en verre perpétuellement gardé par les prêtres du culte. Lorsque Séluné se manifeste à l'intérieur du temple, c'est généralement à proximité de cette baguette, qu'elle a elle-même créée, puis bénie, en souvenir de l'affrontement qui l'a opposée à Shar lors de la Crise des Avatars. L'aspect de cette relique est absolument identique à celui de l'arme de la déesse. La baguette flotte au milieu du cube en verre, entourée d'un halo argenté, mais on ne lui connaît pas d'autres pouvoirs. D'aucuns prétendent que Naneatha a la possibilité, quand Séluné l'y autorise, de remplacer la fausse *Baguette des Quatre Lunes* par la vraie pendant une courte période, mais jamais personne n'aurait été témoin d'un tel miracle. Quelques pèlerins ont eu la chance de voir quelques gouttes d'essence de lune (qui servent à préparer les potions propres au culte) tomber de la baguette, tandis que d'autres ont entendu la déesse les conseiller ou les encourager alors qu'ils contemplaient la relique. Lors de la Consécration de Séluné, fête annuelle propre au temple d'Eauprofonde, Naneatha sort la baguette de son présentoir et prend la tête d'une procession qui quitte le temple dès que la lune apparaît dans le ciel pour descendre en direction des quais.

Séluné est la déesse préférée des habitants de Lastarr, cité indépendante qui faisait autrefois partie d'Estagond (c'est dans cette ville qu'elle a le plus de fidèles).

À l'inverse, la ville de Myth Lharast est désormais perdue pour les Sélunistes. Cette ville, située en Amn, est l'une des cités légendaires entourées par un mythal. Comme Myth Lharast fut fondé par des membres du culte, il y a bien longtemps, son mythal est fortement lié à la lune et elle n'apparaît plus qu'à la clarté de l'astre de la nuit, sous la forme de remparts et de tours fantomatiques qui flottent un instant dans les airs avant de retourner au néant. Nombre de groupes maléfiques (clans de gargouilles, armées de morts-vivants dirigées par des demi-liches, etc.) s'en sont emparé au fil des ans et s'en servent comme base pour terroriser la région. Depuis, la ville a acquis une terrible réputation, mais les Sélunistes espèrent bien pouvoir un jour la rendre à leur déesse.

Ordres affiliés : Les Épées de la Dame, que l'on nomme parfois les Lunatiques, sont des Sélunistes fanatiques. Ils ont tendance à réagir avec un grand empressement dès qu'ils perçoivent une menace en provenance des fidèles de Shar, mais leur comportement est souvent perçu comme très bizarre par le grand public. L'Église est également liée aux Ménestrels et aux Oracles de la Lune, devins de sexe féminin qui vénèrent la Dame Blanche de la Nuit.

Vêtements sacerdotaux : La tenue de cérémonie des Sélunistes varie d'une région à l'autre. Les membres du clergé peuvent porter ce qu'ils veulent, depuis une robe marron toute simple agrémentée d'une minuscule pierre de lune, jusqu'à une riche robe sertie de nombreuses pierres précieuses et parée d'une cape et d'une traîne enchantée (qui flotte comme si une brise perpétuelle soufflait derrière le prêtre). Cette tenue d'apparat se porte avec une couronne sertie de pierres de lune. Les plus beaux atours de ce genre sont ceux de la Maison de la Lune. La robe de cérémonie de Naneatha Suaril est ainsi dotée de larges arceaux et d'un haut col rigide. L'ensemble est décoré à l'aide de perles et de pierres précieuses.

Les prêtres de Lucha portent une robe blanche et une petite couronne faite de plantes ou de fleurs tissées. Ils vont pieds nus lors des cérémonies et ont pour seul symbole un bâton paré de fleurs et de plantes grimpantes.

Vêtements de tous les jours : En temps normal, les prêtres de Séluné favorisent l'aspect pratique de leurs vêtements. Ils suivent généralement la mode, sauf lorsqu'elle est trop ostentatoire. Leur arme de prédilection est une masse d'armes à tête lisse qu'ils nomment "poing de lune". Elle a les mêmes caractéristiques que les masses de fantassin normales, mais prodigue des bonus au combat à tous les prêtres du culte de Séluné.

Prêtres du culte (astres d'argent)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 12, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	CB
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, astrale, climat, combat, conjuration, divination, garde, nécromancie, nombres, soins, soleil, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Charme, élémentaire, végétale, vigilance
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Aucune
COMP. SUP. :	Astrologie, navigation

- Les astres d'argent peuvent être de n'importe quelle race.
- Ils possèdent l'infravision (portée 10 m).
- Entre leurs mains, le poing de la lune (mentionné au paragraphe Vêtements de tous les jours) fonctionne comme une arme +1 (tant au niveau des jets d'attaque et de dégâts que des créatures qu'il peut atteindre).
- Ils peuvent lancer *clair d'étoiles* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour. Par la suite, ils gagnent 1 utilisation quotidienne de ce sort tous les 5 niveaux au-delà du 1er.
- Au 3ème niveau, ils ont la possibilité de jeter *abaissement des eaux/élévation des eaux* (sort de prêtre, niveau 4, et sa forme inversée) ou *rayon de lune* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent faire apparaître une *lame de lune* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils deviennent capables d'utiliser *pont de lune* ou *vision véritable* (sorts de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Enfin, au 15ème niveau, ils acquièrent la faculté, 1 fois/décade, de lancer jusqu'à 3 étoiles filantes. Ces petits météores à la traîne de feu, qui semblent jaillir de leurs mains ou de leurs yeux, peuvent être tirés simultanément ou un par un. Ils infligent 12 points de dégâts à la créature qu'ils frappent et explosent dans un rayon de 3 m (24 points de dégâts supplémentaires). Toute créature se faisant toucher de plein fouet encaisse automatiquement la totalité des dégâts (36 points, sans jet de sauvegarde). Par contre, celles qui se trouvent prises dans l'explosion ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour voir leurs dégâts réduits de moitié (12 points au lieu de 24). Les étoiles filantes ont une portée de 21 m et explosent à ce moment si elles n'ont pas encore heurté un obstacle.

  Ces projectiles suivent toujours une trajectoire rectiligne. Toute créature se trouvant sur la trajectoire doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas se faire toucher. Ce jet de sauvegarde s'accompagne d'une pénalité de -3 si la cible se trouve à moins de 3 m du point d'origine de l'étoile filante, et de -1 si elle est distante de 6 à 12 m. Au-delà de 12 m, il est effectué normalement.
- Les astres d'argent ne sont pas immunisés contre la lycanthropie. Par contre, s'ils sont infectés par un lycanthrope chaotique bon (ou s'ils changent d'alignement pour prendre celui du lycanthrope qui les a contaminés, ce qui leur fait perdre les points d'expérience habituels), ils sont capables de contrôler leur transformation, de la même manière que les lycanthropes naturels (et à l'inverse des autres lycanthropes infectés). S'ils deviennent mauvais, ils ne peuvent rester prêtres du culte de Séluné. Par contre, tout autre changement d'alignement est toléré par la déesse, *mais uniquement pour cette raison bien précise*. Les astres d'argent lycanthropes sont également favorisés par leur déesse, en ce sens qu'ils ne sont pas particulièrement vulnérables aux armes en argent.

Prêtres du culte de Lucha (guides)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 15
CARAC. PRIM. :	Sagesse
ALIGNEMENT :	LB
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C), plus filet, lasso et toute arme permettant de capturer l'adversaire sans le blesser
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, divination, nécromancie, protection, soins, soleil, végétale, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Charme, élémentaire, garde, vigilance
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Sens de l'orientation
COMP. SUP. :	Navigation

- La première arme que les guides apprennent à manier doit toujours être le bâton.
- Ils bénéficient d'un bonus de -3 à leur test de Sagesse lorsqu'ils utilisent leur compétence de sens de l'orientation.
- Ils sont immunisés contre *labyrinthe*, les effets déroutants de *garde et défense*, et les autres sorts qui pourraient leur faire douter de la direction à suivre.
- Ils peuvent lancer *protection contre le mal* (sort de prêtre, niveau 1) 1 fois/jour. Par la suite, ils gagnent 1 nouvelle utilisation quotidienne de ce sort tous les 3 niveaux au-delà du 1er.
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la faculté de *localisation d'un objet* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent jeter *lame de lune* (sort de prêtre, niveau 3) ou *localisation de créature* (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils ont la possibilité de lancer *pont de lune* (sort de prêtre, niveau 4) ou *vision véritable* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Enfin, au 10ème niveau, ils peuvent jeter *orientation* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour. Ils s'en servent d'abord et avant tout pour retrouver ce qui a été perdu.

Sorts de Séluné

Troisième niveau

Lame de lune (Altération, évocation)

Sphère :	Combat, soleil
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	1 création magique ressemblant à une épée
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une épée magique et silencieuse créée à partir d'un rayon de lune. Elle ne pèse rien et fait 1,20 m de long. Le prêtre ne peut la lâcher, la confier à personne d'autre ou la casser. Il frappe en utilisant son TAC0 normal, mais la *lame de lune* est considérée comme une arme +4 pour ce qui est des créatures qu'elle permet d'atteindre. Les coups qu'elle inflige n'occasionnent pas la moindre blessure, mais elle absorbe l'énergie vitale de ses victimes, ce qui se traduit par un total de 1d12+4 points de dégâts à chaque coup. Contrairement à ce qui se produit avec les êtres vivants, la *lame de lune* inflige des blessures visibles aux morts-vivants, dont la peau se met à bouillir lorsque l'épée enchantée les touche (ils subissent 2d12+4 points de dégâts à chaque coup).

La *lame de lune* a également un effet néfaste sur les pouvoirs des jeteurs de sorts. Lors du round suivant celui lors duquel elle a été touchée, la victime ne peut se servir de magie : il lui est impossible de lancer un sort ou d'utiliser une capacité magique innée et, pendant 1 round, les enchantements qui la protègent cessent de faire effet et ses objets magiques ne fonctionnent plus.

La *lame de lune* disparaît dès que son créateur est tué ou s'il jette le moindre sort (à l'exception de ceux qui n'ont qu'une composante verbale, qu'il peut lancer normalement).

Ce sort n'a aucun rapport avec l'arme du même nom que forgent certains elfes.

Quatrième niveau

Mur de Séluné (Altération, évocation)

Sphère :	Protection, soleil
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Mur vertical de 15 cm d'épaisseur dont la surface est égal à 1 carré de 1,50 m de côté/niveau
Jet de sauvegarde :	Aucun

Cet enchantement fait apparaître un rideau de lueur opalescente. Le *mur de Séluné* est intangible et n'a besoin d'être ancré nulle part. N'importe qui peut passer au travers. Si le prêtre le souhaite, il peut en diminuer la surface (par exemple, s'il ne dispose pas de la place disponible pour le faire apparaître en entier, ou encore s'il désire laisser un passage à côté), mais il ne peut le dissiper avant le terme de la durée indiquée. La luminosité dégagée par la paroi magique est égale à celle d'un beau clair de lune : elle permet de lire et éclaire à 6 m à la ronde. Les créatures utilisant l'infravision sont gênées par ce phénomène, à moins qu'elles ne parviennent à se protéger les yeux.

Le *mur de Séluné* a les effets suivants sur les créatures et objets qui le touchent ou le traversent : les morts-vivants subissent 4d12+4 points de dégâts et les créatures d'alignement mauvais (ou celles qui portent un symbole sacré de Shar ou d'Umberlie) 2d10. Pour leur part, les objets magiques se mettent à luire d'un éclat rouge (égal en intensité au sort *lueur féerique*) pendant 1d4+1 rounds. Cet éclat ne peut être interrompu avant le terme de la durée indiquée, même si le possesseur de l'objet est normalement capable de contrôler l'illumination de ce dernier. Les potions doivent réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique sous peine d'exploser, auquel cas elles infligent 3d4 points de dégâts à toute créature se trouvant à moins de 3 m de distance et 1d4+8 points à leur porteur (ces totaux considèrent que la fiole est en verre, cristal ou céramique ; si ce n'est pas le cas, le MD est libre de modifier les dégâts en conséquence). Enfin, les *ténèbres* magiques se dissipent automatiquement et il est impossible d'en faire apparaître à moins de 12 m du *mur de Séluné*.

Lorsqu'une créature affectée passe au travers du mur à plusieurs reprises (ou s'immobilise alors qu'elle n'est pas encore passée de l'autre côté), elle subit les dégâts indiqués à chaque round de contact.

Cinquième niveau

Pont de lune (Altération, évocation)

Sphère :	Soleil, voyageurs
Portée :	5 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	Rampe ou pont luisant, de largeur variable et faisant jusqu'à 5 m de long/niveau
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet au prêtre de créer un pont ou une rampe reliant deux points situés à l'intérieur de son champ de vision. La passerelle prend la forme d'un ruban blanc et translucide, dont la largeur peut varier de 1 à 6 m, au gré du personnage (elle n'a même pas besoin d'être constante d'un bout du pont à l'autre). Le sentier lumineux ainsi créé fait un maximum de 5 m de long par niveau du prêtre, mais il peut également être bien plus petit si le personnage n'a pas besoin de toute la longueur possible. Il peut être incliné vers le haut ou le bas et reste totalement immobile, même si ses points d'attache flottent dans les airs.

Les créatures qui s'avancent sur le *pont de lune* sont protégées de la manière suivante : on ne peut leur absorber leur énergie vitale (tant sous forme de niveau que de points de caractéristiques), elles sont immunisées contre les projectiles non magiques et tous les sorts de type enchantement/charme (mais elles ressentent suffisamment l'effet de ces sorts pour pouvoir les identifier) et, enfin, elles ne peuvent tomber du pont, quelle que soit la force que l'on exerce pour les pousser.

Le *pont de lune* n'a pas besoin de points de support, rien ne peut le briser ou le faire bouger, et il est suffisamment stable pour que les individus qui se trouvent dessus puissent lancer des sorts sans difficulté. Il disparaît dès que le prêtre le souhaite, mais aussi en cas de *dissipation de la magie* réussie ou s'il a été traversé de bout en bout par autant de créatures que le personnage a de niveaux. Si aucune de ces conditions n'est remplie, il se dissipe naturellement après 1 tour par niveau de son créateur. Quiconque se trouve sur le pont au moment où il disparaît tombe normalement et subit des dégâts proportionnels à la hauteur de chute. Une barrière magique de niveau 6 ou plus arrête un *pont de lune* en formation (ou le coupe en deux, si c'est elle qui est érigée en second), mais le prêtre, lui, ne peut choisir de ne faire disparaître qu'une seule partie du pont. Lorsque ce dernier est coupé en deux, le fait qu'une des parties devienne inaccessible n'a aucun effet sur l'autre.

La composante matérielle de *pont de lune* est une poignée de poudre de pierre de lune.

Toile de lune (Abjuration, altération)

Sphère :	Garde, soleil
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	2 tours/niveau
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	1 créature ou 1 ouverture de 30 cm de côté/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun	

Ce sort fait apparaître une toile ou un cocon aux fils luisants et argentés. C'est le prêtre qui détermine la forme que prend l'enchantement au moment de l'incantation.



Séluné et Shar s'affrontent

A) Toile d'araignée : Elle permet de bloquer une ouverture (par exemple, une porte ou une fenêtre) faisant jusqu'à 30 cm de côté par niveau du personnage (ainsi, un prêtre de niveau 10 pourra condamner un passage de 3 m x 3 m).

B) Cocon : *Toile de lune* permet également de protéger une créature touchée par le prêtre au moment de l'incantation. Le sujet doit être complètement enveloppé par la toile, sans quoi le sort échoue. Les deux formes que prend l'enchantement ont certains points en commun :

Personne ne peut voir au travers de la *toile de lune*, à l'exception des prêtres de Séluné, de la déesse elle-même et, éventuellement, de la créature protégée par le cocon. Par contre, elle n'empêche pas le fonctionnement des sorts de détection (des personnes comme des objets).

Tout individu, toute arme ou tout enchantement touchant la toile est violemment renvoyé de là où il vient, et cela inclut les créatures qui cherchent à franchir la barrière par le biais de sorts tels que *porte dimensionnelle* ou *téléportation* (qui sont tout de même utilisés, mais sans effet). Les armes tentant de frapper la toile ou une créature se trouvant de l'autre côté rebondissent et infligent les dégâts normaux à leur utilisateur. Cela inclut les attaques (armes, sorts) portées par le sujet protégé à l'intérieur du cocon.

Avant de rebondir, les armes magiques infligent 1 point de dégâts à la toile par point de bonus qu'elles possèdent. La toile a 1 point de vie par niveau de son créateur et se dissipe lorsqu'elle tombe à 0 pv.

La *toile de lune* repousse automatiquement les autres barrières magiques et les sorts tels que *globe d'invulnérabilité*, à deux exceptions près : lorsqu'elle entre en contact avec une *coquille antimagique* ou une *sphère prismatique*, les deux sorts s'annihilent mutuellement dans une explosion (inoffensive) d'étincelles bleutées et d'éclairs pourpres. Une *dissipation de la magie* réussie fait également disparaître une *toile de lune*.

Si le prêtre se trouve encore sur le même plan que la toile au moment où elle est détruite (ou lorsque quelqu'un tente de passer au travers), il reçoit une brève image d'une grande clarté qui lui indique qui est le coupable (ou, éventuellement, le sort ou l'objet qui a mis un terme à sa création).

Les composantes matérielles de *toile de lune* sont une goutte d'eau bénite et un cheveu gris ou argenté.

Shar

(Maîtresse de la Nuit, Dame du Malheur, Chantenuit)

Puissance majeure de Gaste Grise, NM

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Obscurité, nuit, malheur, oubli, secrets jamais révélés, cavernes, catacombes, Tréfonds Obscurs
AUTRES NOMS :	Ibrandul (à Calimshan, dans le Sud Etincelant et à Montprofont, sous Eauprofonde)
NOM DU DOMAINE :	Niflheim/Le Palais du Malheur
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Myrkul (mort), Talona
ENNEMIS :	Amaunator (mort), Ibrandul (mort), Lathandre, Séluné, Shaundakul
SYMBOLE :	Disque noir au bord pourpre
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	Au choix, mais principalement mauvais

Shar est l'incarnation même du malheur. Cette déesse, qui fait partie des Dieux Noirs, n'est que malice, haine et jalousie. Elle est la maîtresse des peines secrètes mais jamais oubliées, de l'amertume que l'on cache aux autres et de la vengeance qui ne faiblit pas malgré le passage des ans. On prétend qu'elle a le pouvoir de faire en sorte que ses fidèles ne ressentent plus la moindre douleur mais, en fait, ces hommes et femmes deviennent si habitués au malheur qui est leur lot quotidien qu'il finit par ne plus les éprouver. La religion de Shar repose sur deux "vérités", à savoir, que l'existence n'a aucun sens et qu'il est vain d'espérer. Elle se délecte de tout ce qui reste éternellement caché et voit toujours clairement tout ce qui se trame dans le noir.

Shar est représentée sous la forme d'une sphère noire, entourée de flammes pourpres et enchantées, ou encore sous les traits d'une femme splendide, vêtue de noir et aux cheveux aile-de-corbeau. Ses vêtements se fondent dans des volutes de noirceur. Son sourire est totalement dénué de sentiment et ses yeux sont dotés de larges pupilles noires sur fond pourpre.

C'est l'ennemie jurée de Séluné, qu'elle affronte sans cesse sur de nombreux plans, par le truchement de ses fidèles et des nombreuses créatures qui la servent. La haine qu'elles éprouvent l'une pour l'autre était déjà tout aussi vivace aussi loin que remontent l'histoire écrite et la tradition orale.

Pendant le Temps des Troubles, Shar a tué Ibrandul, dieu mineur des cavernes, des catacombes et des Tréfonds Obscurs qui était vénéré à Calimshan, dans le Sud Étincelant, et même à Eauprofonde. Elle lui reprochait en effet de s'être approprié certains mortels qui vénéraient l'obscurité. Une fois Ibrandul éliminé, elle s'est appropriée sa sphère d'influence. Depuis, elle continue d'accorder normalement des sorts aux prêtres du dieu défunt, tentant de les manipuler pour nuire à Séluné sans attirer l'attention sur ses fidèles serviteurs.

Avatar de Shar (clerc 35, mystique 30, voleur 25, mage 20)

Shar se manifeste sous deux formes différentes : Chantenuit et Dansenuit. La première est une présence de 3,60 m de haut, dont la forme féminine est cachée par une multitude de plumes qui lui font comme une longue traîne de moins en moins tangible, finissant par se fondre dans l'ombre. Elle chante perpétuellement, même quand elle ouvre juste la bouche pour parler, et son envoûtante mélopée est aussi belle que tragique. Dansenuit est une humaine de 2,10 m de haut. Splendidement élancée et d'une beauté inouïe, elle décrit en permanence des arabesques aussi gracieuses qu'aguichantes. Sa peau d'un noir de jais est parsemée d'étoiles scintillantes et son regard hypnotique peut avoir, au choix, des effets bénéfiques ou néfastes pour qui le croise. Sous ses deux aspects, elle a accès aux sorts de toutes les sphères et écoles, mais ne peut lancer ceux dont la fonction première consiste à générer de la lumière (cette restriction ne s'applique pas aux sorts de feu ou générateurs de chaleur).

CA -5 ; VD 18 ; pv 178 ; TAC0 -2 ; #AT 1
Dég 1d10+7 (+7 grâce à sa Force)
RM 80% ; TA G (2,10 m de haut) ou E (3,60 m de haut)
For 19, Dex 24, Con 20, Int 21, Sag 21, Cha 24
Sorts : M : 5/5/5/5/5/4/3/3/2, P : 14/14/13/12/11/10/9
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 8, Sor 5

Attaques/défenses spéciales : Chantenuit peut créer à volonté des *ténèbres* ou des *ténèbres éternelles*. Lorsqu'elle désire combattre, elle peut frapper physiquement ses adversaires à coups de poing ou les attaquer, 1 fois par round, à l'aide de son chant. Lorsqu'elle la module de cette manière, la mélodie peut produire 4 effets différents, chacun affectant toutes les créatures qui l'entendent : perte de 1 niveau (à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts), perte de 3d8 points de vie (dégâts occasionnés par un froid surnaturel), *débilité* (à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts) ou mort (à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique).

Tous les sorts de type *charme*, ainsi que ceux qui font partie de la sphère du même nom ou de l'école d'enchantement/charme voient leur efficacité triplée lorsque Dansenuit les lance (de plus, le cas échéant, le jet de sauvegarde des victimes s'accompagne d'une pénalité de -3). Tout être qu'embrasse cet avatar de Shar doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort magique. S'il le rate, il a le choix entre mourir instantanément ou devenir le loyal serviteur de la déesse. Cette loyauté est un effet de type *charme*, qui le convertit immédiatement à la cause de Shar et ne peut être rompu que par un *souhait* ou un *souhait mineur*. Il est si puissant que l'individu affecté est près à mourir pour la Maîtresse de la Nuit.

Autres manifestations

Shar se manifeste souvent sous la forme de volutes de noirceur qui apparaissent là où nulle ombre ne devrait exister. Ces tentacules intangibles se contorsionnent en permanence et sont entourés d'une aura pourpre. Parfois, la masse qu'ils forment s'orne d'un œil, lui aussi pourpre, en son sein. Mais même lorsque le globe oculaire est absent, quiconque se trouve à proximité se sent observé par l'obscurité. Ces volutes noires peuvent indiquer un objet ou une direction, toucher les fidèles et leur communiquer des messages télépathiques de Shar, ou encore les immuniser contre la douleur. Elles ne soignent jamais les blessures, mais permettent aux serviteurs de la déesse de continuer à combattre sans ressentir les effets de la fatigue ou de leurs blessures (ils s'effondrent, morts, lorsqu'ils tombent à -10 points de vie). Quand elle a besoin de messagers, de gardes ou de serviteurs surnaturels, elle fait appel à des tentasombres, des tyramorts (tyrannœils morts-vivants) et à de mystérieux monstres d'ombre.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, croisés, mystiques
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Croi : non, Myst : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, Croi : non, Myst : non

Tous les clercs, prêtres du culte, croisés et mystiques de Shar reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Ils y voient dans le noir (magique ou non) comme en plein jour, mais sont incapables de repérer les différences de chaleur (contrairement à l'infravision).

Shar est vénérée par les créatures aveugles, par celles qui vivent de nuit ou sous terre, mais aussi par celles qui haïssent la lumière (comme les gobelinoïdes). C'est également la déesse de tous ceux qui préfèrent le noir ou qui ont à faire sous couvert de l'obscurité. Elle reçoit les prières de ceux qui sont amers ou qui n'ont jamais pu oublier une perte terrible et qui cherchent à trouver la paix (généralement par le biais de la vengeance) ou, au contraire, à oublier. Enfin, ceux

qui ont subi des troubles mentaux lui font également des offrandes, dans l'espoir qu'elle les aidera à retrouver la mémoire. Nombreux sont les Féerûniens qui craignent la nuit, car qui peut savoir les dangers que recèle le noir manteau de Shar ?

Le clergé de la Dame du Malheur se compose de toute une série de petits groupes opérant en secret plutôt que d'une hiérarchie bien agencée et opérant à ciel ouvert. L'organisation de l'Église est donc éminemment complexe ; chacun sert son supérieur direct, mais aussi le grand prêtre responsable de la région et les êtres (humains ou non) qui connaissent son Grand Secret (le nom que Shar lui a personnellement donné et le crime qu'il a commis pour s'en montrer digne). Le secret est l'une des préoccupations majeures du clergé, à tel point que chaque groupe de fidèles connaît juste le prêtre qui le dirige. Plusieurs prêtres se voient parfois assignés à la même région mais, même s'il arrive qu'ils se connaissent, ils œuvrent toujours seuls. De cette manière, si l'un des groupes se fait éliminer, son absence ne manque en rien aux autres.

Entre eux les Sharéens s'appellent généralement "Frère Nocturne" ou "Sœur Nocturne", tandis que les supérieurs ont droit à l'appellation "Père Nocturne" ou "Mère Nocturne". Par ordre d'importance, les titres reconnus par l'ensemble du clergé sont : Adepte de la Nuit (novice), Gardien (le plus jeune des prêtres d'un même groupe), Main de Shar (prêtre vétéran qui dirige plusieurs groupes ou une unité de prêtres aventuriers), Seigneur/Dame de la Nuit (prêtre apte à décider de la politique à appliquer dans une région), Maître/Maîtresse de la Nuit (responsable d'un royaume entier ou d'une vaste province) et Flamme des Ténèbres (archiprêtresse ou serviteur ayant gagné la confiance de la déesse).

Les prêtres du culte de Shar reçoivent le nom d'ombres de la nuit. Il y a cinq ans à peine, on les appelait encore semeurs de nuit. Ils fonctionnaient alors en marge de la hiérarchie de l'Église et jouaient un double rôle d'espions et de troupes de choc de la Dame du Malheur. Ces tâches leur sont toujours réservées, mais certains d'entre eux ont désormais été intégrés à la hiérarchie, surtout au sein de l'Étreinte des Ténèbres (voir ci-dessous).

La haine réciproque que se vouent Shar et Séluné se retrouve chez les serviteurs des deux déesses. Les deux cultes s'affrontent perpétuellement et les Sélunistes se font fréquemment assassiner dans les régions où les Sharéens sont présents en force. C'est en partie en raison de cette sempiternelle guerre sainte que le clergé de Shar est si peu nombreux. En effet, quelques attaques massives menées contre de fortes positions sélunistes se sont soldées par de terribles pertes pour les fidèles de la Dame du Malheur.

Dogme : Les Serviteurs des Ténèbres (les adorateurs de Shar) ne doivent jamais révéler le moindre secret, sauf aux autres fidèles. L'espoir leur est interdit. Ils ont pour mission d'éteindre la clarté de la lune (les fidèles de Séluné, leurs temples et leur magie) partout où ils le peuvent, et de s'en cacher lorsqu'ils n'ont aucune chance de l'emporter. Mais la nuit doit être une période d'action, pas d'attente.

Comme les fidèles ne sont pas censés espérer quoi que ce soit, il leur est interdit de chercher à améliorer leur lot quotidien, ou encore de faire le moindre plan (sauf pour ce qui est des questions supervisées par le clergé de la Déesse Noire). Le fait de s'allier avec des individus d'alignement bon qui servent activement leur dieu est un péché, à moins que cela ne soit fait pour les berner (par exemple, au cours d'une transaction commerciale) ou pour les corrompre et les attirer vers le culte de Shar. Les fidèles ne doivent jamais critiquer les prêtres de la déesse, ni interrompre leurs danses rituelles, et ce, pour quelque raison que ce soit. Ils doivent faire la preuve de leur foi en obéissant aveuglément aux prêtres et en accomplissant, au moins une fois l'an, un crime qui leur a été commandité par ces derniers (ils peuvent se décharger de cette obligation si la déesse a gagné au moins un fidèle grâce à eux au cours de ce laps de temps).

Les prêtres de faible rang doivent eux aussi obéir à leurs supérieurs, sauf si les directives qu'ils reçoivent sont suicidaires (Shar souhaite que le nombre de ses adorateurs augmente, et non qu'il diminue). Pour que les fidèles existant restent loyaux et que d'autres viennent les rejoindre, les prêtres ont pour mission de satisfaire leurs noirs desseins (par exemple, en éliminant leurs rivaux dans le domaine des affaires).

Activités quotidiennes : Le clergé de Shar préfère se fixer des objectifs à court terme ayant pour but d'accroître son pouvoir et celui de la déesse plutôt que d'affronter directement les autres religions (exception faite de celle de Séluné). La Maîtresse de la Nuit espère qu'elle finira par dominer toute l'humanité en promulguant la discorde et l'absence de lois. De cette manière, la plupart des gens connaîtront le malheur et se tourneront vers elle pour qu'elle leur apporte réconfort et vengeance. Ainsi, toutes les autres religions seront affaiblies alors que la sienne en sortira grandie.

Les Sharéens ont pour mission d'œuvrer en sous-main pour provoquer l'effondrement des gouvernements (surtout ceux qui opèrent à l'échelle des villes) et pour rappeler à tous que Shar est la seule vraie divinité vengeresse, et que quiconque souhaite obtenir réparation par le sang doit se tourner vers elle, et non vers Hoar, le misérable demi-dieu de la vengeance. L'aide financière des guildes de voleurs et des clubs hédonistes de tout genre joue un rôle clef dans cette sape de l'ordre établi, tout comme les intrigues politiques que les prêtres sont encouragés à multiplier dans toutes les contrées. Par contre, la guerre et l'esclavage de grande envergure doivent être évités ; Shar souhaite gagner de nouveaux fidèles, pas les voir périr pour un quelconque gain matériel.

La déesse se complaît dans le secret et son clergé fait tout pour la satisfaire sur ce point, en manipulant les gens en place et en œuvrant dans l'ombre. Les prêtres assistent également les cabales et organisation cherchant à prendre le pouvoir, à multiplier les secrets ou à s'impliquer dans tout ce qui est étrange et mystérieux. Plus d'une cinquantaine de faux cultes qui ont vu le jour au cours des vingt dernières années sont dus à des Sharéens, qui les ont fondés pour troubler la paix régnant dans diverses villes.

Festivités et cérémonies religieuses : Comme la plupart des fidèles gardent le secret pour ce qui est de leur vénération de Shar (ce qui est fortement encouragé par les prêtres), la religion ne reconnaît aucun jour saint autre que la Fête de la Lune. Pour les serviteurs de la déesse, cette date est connue sous le nom

Les sœurs de l'ombre et de la lumière

C'était au temps de la naissance du monde et des cieux. Après que le Seigneur Ao eut créé la sphère de cristal des Royaumes Oubliés, il y eut un temps de néant, de brumes indistinctes avant que les ténèbres et la lumière ne prennent forme. C'est de ce chaos que surgirent les treize shadevaris, ou seigneurs de l'ombre, dont personne ne peut affirmer qu'ils venaient d'ailleurs ou qu'ils avaient été engendrés par l'ombre elle-même.

Au fil du temps, l'essence originelle s'incarna en deux déesses complémentaires. Elles étaient si proches qu'elles se considéraient comme une seule et unique entité. La Déesse aux Deux Visages créa les corps célestes de la sphère de cristal et leur donna vie, engendrant ainsi Mère Nature, Chauntéa (même si cette dernière a contracté son essence pour ne plus s'occuper que d'Abeir-Toril, elle englobait à l'origine la totalité de la sphère de cristal). Cet univers naissant était illuminé par le visage de la déesse à la chevelure argentée, qui se donnait le nom de Séluné, et assombri par celui de sa jumelle aux cheveux noirs, Shar. Mais le feu et la chaleur en étaient encore absents.

Chauntéa désirait ardemment cette chaleur afin de donner naissance à des êtres vivants sur les planètes qui la constituaient et, pour une fois, les deux sœurs qui n'étaient qu'une s'opposèrent. Elles commencèrent à s'affronter pour déterminer s'il fallait faire naître la vie sur les planètes de leur sphère, et c'est de cette lutte que naquirent les dieux de la guerre, de la maladie, du meurtre et de la mort. À un moment, Séluné prit l'avantage et, traversant l'espace et le temps, se rendit dans un univers où le feu était éternel. Luttant contre la terrible douleur que lui infligeait ce brasier, elle arracha un morceau de ce monde de flammes et mit le feu à l'un des corps célestes de sa sphère de cristal. Bien vite, celui-ci réchauffa Chauntéa.

Folle de rage, Shar se jeta de plus belle sur sa jumelle blessée, déterminée qu'elle était à faire disparaître toute lumière et toute chaleur de leur univers. Séluné se sacrifia une nouvelle fois, arrachant l'essence magique qui était en elle pour la lancer sur sa sœur. Ce faisant, elle sauva la sphère de cristal mais manqua se tuer. La puissance nouvellement créée traversa Shar de part en part, capturant au passage une partie de son énergie magique pour prendre corps et devenir Mystryl, déesse de la magie (que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Mystra). Même si elle était constituée de magie blanche et noire, Mystryl se rangea naturellement du côté de sa première génitrice, ce qui permit à la déesse d'argent de forcer sa sœur, pourtant plus puissante, à accepter une trêve. Rongée par l'amertume, Shar jura de se venger.

Les deux déesses s'affrontèrent des millénaires durant, tandis que la vie prenait forme sur Toril, savamment entretenue par Chauntéa. Shar restait extrêmement puissante, mais seule, tandis que la force de Séluné variait sans cesse (mais cette dernière bénéficiait souvent du soutien de ses fils et filles et des dieux venus d'ailleurs qui se rangeaient à son opinion). Et puis, un jour, Shar se sentit assez forte pour enfin triompher. Elle venait en effet d'être rejointe par les shadevaris, qui préféraient l'ombre à la lumière et cherchaient à ramener le monde au chaos originel. Mais les manigances de Shar échouèrent après qu'Azouth eut trouvé le moyen d'éliminer les shadevaris. Azouth, qui avait été le plus puissant mage mortel, était devenu le prince consort de Mystra (laquelle avait abandonné son ancien nom de Mystryl). Il trouva le moyen d'enfermer les shadevaris dans une sphère de cristal miniature, située en dehors de celle de Toril et qui semblait n'être qu'un univers d'ombre. Attirés par l'illusion, les shadevaris allèrent voir ce qu'il en était et, avant de s'apercevoir qu'ils avaient été joués, Azouth les enferma éternellement grâce à l'Étoile d'Ombre, clef mystique forgée par Gond. Il lança ensuite la clef dans les profondeurs du cosmos, ce qui permit à la vie de continuer à croître avec l'aide de Chauntéa.

d'Avènement des Ténèbres. Sous couvert de vénération des morts, ils se livrent à des sacrifices sanglants avant d'entendre les missions que les prêtres leur ont assignées en prévision de l'hiver à venir.

Le plus important rituel est la Cérémonie du Crépuscule, qui célèbre la venue de la nuit. Il se déroule chaque soir et consiste en une brève invocation, une danse, l'écoute des instructions de la déesse (retransmises par l'un des prêtres ou une fidèle aux cheveux de jais), puis une fête au cours de laquelle tout le monde mange, boit et danse. Les fidèles doivent assister à cette cérémonie au moins une fois par décade (ils ne peuvent s'y soustraire que s'ils dansent, seuls, en l'honneur de Shar). Dans le même temps, ils doivent commettre au moins un acte de méchanceté reconnu par leurs compagnons. Lors des nuits sans lune, la Cérémonie du Crépuscule change de nom pour devenir l'Éveil de la Dame. Pour fêter cette occasion, chaque groupe doit se livrer à un acte de vengeance important en l'honneur de la déesse.

Pour le clergé, la cérémonie majeure est le Baiser de Notre Dame, une fête atroce qui se prolonge jusqu'à l'aube et qui consiste à commettre meurtres et autres crimes pour plaire à Shar avant de se réunir autour d'une table. Ce rituel se déroule à date irrégulière, lorsque les prélats du Temple de la Nuit Ancienne le décrètent. De plus en plus, les responsables de l'Étreinte des Ténèbres encouragent leurs partisans à suivre d'autres dates que celles qui sont indiquées par la hiérarchie du temple.

Lieux de culte principaux : Le Temple de la Nuit Ancienne, qui se dresse à Calimport, est le plus vieux lieu de culte de Shar, mais aussi le plus impressionnant. Il s'agit d'un immense complexe souterrain sous-jacent à la partie orientale de la cité, dont est responsable la plus importante servante de Shar, la vieille Irtemara. Cette dernière, qui s'est choisi le titre de Danseuse Nocturne, est une Calishite débauchée qui est aussi célèbre pour ses orgies que pour ses caprices meurtriers (on lui doit au moins six changements de gouvernement dans divers royaumes de Féerûne). Irtemara est servie par trois prêtres de sexe masculin qui lui sont tous dévoués mais qui cherchent en secret à s'éliminer mutuellement. À la mort de la Danseuse Nocturne, il est vraisemblable que leur rivalité éclatera au grand jour.

Le Temple de la Nuit Ancienne est actuellement menacé par l'Étreinte des Ténèbres, édifice bâti voici moins de 40 ans par des prêtres en désaccord avec Irtemara. Ce temple, qui se dresse au sommet d'un pic rocheux d'Amn, surplombe la route reliant Imnescar à Esmeltaran. Les idées de l'Étreinte des Ténèbres sont plus agressives que celles du culte orthodoxe et ses fidèles sont beaucoup plus actifs que les autres, n'hésitant pas à recourir à l'assassinat lorsque l'intimidation et l'incitation ne suffisent pas. L'Étreinte est dirigée par un cercle restreint dont le chef semble être l'Œil de la Flamme Aubert Heldynstar. La plupart des prêtres de cette organisation sont des ombres de la nuit.

Ordres affiliés : L'Église de Shar n'a pas d'ordre militaire ou de chevaliers. Les croisés qui la servent sont rattachés à divers groupes ou temples, et non à l'ensemble du culte. La rumeur voudrait que les prêtres qui ont tué un ou plusieurs membres du culte de Séluné soient incorporés à une société connue sous le nom de Justiciers des Ténèbres. Nombre de guildes de voleurs sont liées avec des groupes de Sharéens, ces arrangements étant tout aussi bénéfiques pour les deux parties en présence.

Vêtements sacerdotaux : Le noir et le pourpre se retrouvent systématiquement chez les prêtres et fidèles de Shar. Pour les cérémonies, la plupart des membres du clergé portent un long manteau noir bordé de pourpre ou orné de décorations de même couleur. Pour les prêtres de haut rang ou qui jouent un rôle clef lors du rituel, la tenue consacrée est une chemise de velours noir ou une robe pourpre à longue manche, portée sur un collant noir. Une calotte noire couvre la totalité du crâne, sauf dans le cas des femmes à la chevelure aile-de-corbeau. Les cheveux de cette couleur sont en effet perçus comme un signe très favorable et on les laisse pousser sans les nouer ou les cacher de quelque manière que ce soit. Il existe d'autres symboles de Shar, moins fréquents que celui qui est décrit plus haut. Il s'agit d'un œil pourpre à la paupière noire, entouré d'un halo de même couleur, ou encore d'une cape noire munie d'une capuche et posée à plat.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres de Shar s'habillent en accord avec la mode de leur pays. Ils aiment beaucoup les bijoux faits à base d'obsidienne, d'onyx noir, d'améthyste et de jade pourpre, mais ne sont en rien obligé d'en porter. Lorsqu'ils se retrouvent dans une situation potentiellement dangereuse, ils revêtent leur armure et s'équipent en conséquence.

Prêtres du culte (ombres de la nuit)

PRÉ-REQUIS :	Force 14, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	NM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, combat, divination, garde, nécromancie, pensée, protection, soleil (uniquement les sorts inversés), temps
SPHÈRES (MIN) :	Création, élémentaire, soins
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Danse
COMP. SUP. :	Combat aveugle, sens de l'orientation

- Au 1er niveau, les ombres de la nuit peuvent lancer *ténèbres* (forme inversée du sort de prêtre de niveau 1, *lumière*) 1 fois/jour. Par la suite, elles gagnent une utilisation quotidienne de ce sort tous les 2 niveaux (3ème, 5ème, etc.).
- Au 3ème niveau, elles deviennent capables de jeter *cécité* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, elles peuvent lancer *ténèbres éternelles* (forme inversée du sort de prêtre de niveau 3, *lumière éternelle*) 1 fois/jour. Par la suite, elles gagnent une utilisation quotidienne de ce sort tous les 5 niveaux.
- Au 7ème niveau, elles acquièrent la faculté de jeter *oubli* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, elles ont la possibilité de lancer *cauchemar* (forme inversée du sort de magicien de niveau 5, *rêve*) 1 fois/jour.
- Au 13ème niveau, elles peuvent jeter *mauvais œil* (sort de magicien, niveau 6), *porte d'ombre* (sort de magicien, niveau 5) ou *voile* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- Dans l'obscurité (même si ce sont elles qui l'ont générée), elles bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Ce modificateur ne se cumule pas aux autres qu'elles pourraient également recevoir ; il se contente juste de les remplacer s'il est plus bénéfique pour elles.
- Par contre, à la lueur de la lune, elles subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

Sorts de Shar

Troisième niveau

Armure de ténèbres (Altération)

Sphère :	Protection, soleil
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Le jeteur de sorts ou 1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître un suaire de *ténèbres* magiques autour du sujet. Si le prêtre le souhaite, cette aura peut masquer les traits de celui qu'elle protège. Elle augmente la CA du sujet de 1 point tous les 4 niveaux de son créateur (en arrondissant à l'entier inférieur) et réduit tous les dégâts non magiques qu'il subit de 1d4 points par round (ou 2d4 si le prêtre a au moins atteint le 12ème niveau).

Le porteur de l'*armure de ténèbres* voit au travers du linceul comme s'il n'existait pas et bénéficie en plus d'infravision (portée 20 m). Il est immunisé contre les sorts visant à l'hypnotiser et ceux qui reposent sur la vue. De plus, l'armure lui confère un bonus de +2 contre tous les sorts et facultés psioniques de type *charme*. Un mort-vivant protégé par cet enchantement ne peut être repoussé ni être détruit par un objet ou un sort qu'il doit voir pour que celui-ci lui fasse le moindre effet. Par contre, un coup de *masse de disruption* le détruira tout de même s'il rate son jet de sauvegarde.

Fouet de Shar (Invocation/évocation)

Sphère :	Nécromancie
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Champ d'énergie flexible, long de 1,50 m
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort fait apparaître un trait d'énergie noire, épais de 2,5 cm et entouré d'un halo pourpre. Il ne fait jamais le moindre mal à son créateur, qui est également le seul à pouvoir l'utiliser. Chaque coup de fouet inflige 2d4 points de dégâts. Si la cible est un mort-vivant, tout coup au but permet au personnage d'essayer de le repousser comme un prêtre ayant 3 niveaux de moins que lui.

Les créatures vivantes touchées par le fouet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine d'êtres prises d'une douleur si aiguë qu'elles sont incapables d'attaquer lors du round suivant. Les contorsions involontaires qui les traversent ne leur infligent aucune pénalité de CA, mais elles doivent réussir un test de Dextérité pour ne pas lâcher ce qu'elles ont en main (un test par objet). Comme la victime est partiellement engourdie par le choc, elle a moins de chances de continuer à se faire affecter si elle est touchée à répétition (si le fouet la frappe plusieurs rounds d'affilée, le deuxième jet de sauvegarde s'effectue à +1, le troisième à +2, etc.). Le fouet reste sans effet sur les objets inertes et il est impossible de l'enrouler autour de la cible. On considère qu'il s'agit d'une arme magique pour déterminer les créatures qu'il permet de toucher.

Les composantes matérielles de *fouet de Shar* sont un long poil ou cheveu noir de créature maléfique et trois fragments tranchants de verre ou d'obsidienne.

Quatrième niveau

Créature des ténèbres (Altération, illusion/fantasme)

Sphère : Soleil
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Cet enchantement fait apparaître une masse de *ténèbres* magiques, bipède et mobile, qui éteint les sorts *lumière* et *lumière éternelle* au contact, sans être elle-même affectée. L'être d'ombre peut être contrôlé de loin et envoyé en des endroits où le prêtre ne peut se rendre (il se déplace en flottant avec une VD de 12). Le personnage perçoit vaguement tout ce qui entoure sa créature, comme s'il voyait au travers d'yeux qu'elle ne possède pas (cela ne lui permet toutefois pas de lire, ni même de reconnaître les traits des individus qu'il distingue de cette manière). Cette aura de ténèbres ne peut rien porter. Elle ne permet pas non plus de lancer des sorts de contact par son truchement (encore que, si certaines rumeurs sont fondées, quelques Sharéens emploieraient une version plus puissante de ce sort qui proposerait ces deux options). La créature d'ombre peut servir à tendre un piège, à donner des indications (elle peut indiquer divers objets, voire le chemin à suivre sur un plan), ou encore à se cacher.

Lorsqu'un être vivant entre dans la masse d'obscurité, cette dernière se modifie afin de le recouvrir intégralement, ce qui masque son identité. La vision de l'individu n'est en rien gêné par l'enchantement. Les attaques ne dissipent pas la *créature des ténèbres*, pas plus que le fait de la traverser de part en part. Si le personnage s'engouffre dans sa création, il peut faire appel à son pouvoir de locomotion pour léviter (jusqu'à 4 rounds d'affilée, ce qui lui permet de s'élever de 6 m par round) ou pour stopper une chute comme s'il bénéficiait de l'enchantement *feuille morte*. Chacune de ces deux utilisations met un terme prématuré au sort.

Les composantes matérielles de *créature des ténèbres* sont une pincée de suie, un fil de toile d'araignée et un peu de fourrure (ou de duvet) gris ou noir arraché à une créature volante.

Rai d'ombre (Invocation/évocation)

Sphère : Combat
Portée : 5 m/niveau
Composantes : S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître un rayon d'obscurité large d'une dizaine de centimètres, qui part en droite ligne de la main tendue du prêtre. Il s'arrête dès qu'il touche la moindre créature (à condition qu'elle ne se trouve pas hors de portée). Le personnage peut lancer un *rai d'ombre* par round, à moins qu'il ne lance un autre sort (auquel cas l'enchantement cesse de faire effet). Le rayon n'affecte en rien les objets inertes. Par contre, il gèle les créatures vivantes, ce qui leur inflige 2d4 points de dégâts. Les morts-vivants, eux, sont immobilisés pendant 1 round, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie. La victime doit également effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le rate, elle est affectée pendant 1d4 rounds par l'équivalent d'un sort de *silence*. En cas de succès, elle subit juste les dégâts.

Shaundakul

(Le Cavalier du Vent, la Main Secourable)

Puissance mineure (anciennement puissance intermédiaire, puis demi-puissance d'Ysgard, CN

SPHÈRE D'INFLUENCE : Voyage, exploration, commerce à longue distance, mineurs, caravanes, fantômes de vent
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Ysgard/Shaunidaur
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Akadie, Gwaeron Bourrasque, Luruë la Licorne, Maïlikki, Nobanion, Séluné, Shevarash, Shiallia, Solonor Thelandira, Tymora
ENNEMIS : Beshaba, Shar
SYMBOLE : Main argentée, doigts serrés et paume tournée vers l'extérieur, sur fond de vents tourbillonnants, noirs ou pourpres
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : LB, NB, CB, LN, N, CN



Shaundakul, le Cavalier du Vent, était autrefois le dieu des voyages et de l'exploration. Il n'est pas impossible que son origine remonte aux Rus, ancêtres des Rashemaars, ou même au-delà. Du temps de Myth Drannor, il était vénéré par les humains et les demi-elfes, et plus particulièrement par les marchands itinérants, caravaniers et autres explorateurs opérant au nord de la Mer de Lune. C'était un guide qui leur indiquait où trouver le meilleur chemin et leur conférait chance et bravoure.

Suite au Cataclysme de l'Aube, on prétend que Shaundakul eut une brève aventure avec Tymora après avoir repoussé les avances de la sœur de cette dernière, Beshaba. La Vierge de l'Infortune jura de se venger et la chance du Cavalier du Vent le déserta lors de l'attaque de Myth Drannor. La plupart de ses fidèles périrent lors de l'assaut final de l'armée des ténèbres. Parmi les survivants, les rôdeurs furent absorbés par le culte de Maïlikki, les marchands rejoignant celui de Waukyne.

À son apogée, Shaundakul était une puissance intermédiaire mais, suite à la destruction de Myth Drannor, son statut tomba à celui de dieu mineur ; puis à celui de demi-dieu. Au moment du Temps des Troubles, son clergé avait fondu pour ne plus se constituer que d'une vingtaine de prêtres disséminés dans le Nord et lui n'était plus qu'une demi-puissance pleurant la chute de sa bien-aimée Myth Drannor. Seuls quelques prospecteurs et caravaniers le vénéraient encore, et dans le plus grand secret.

Au cours de la Crise des Avatars, Shaundakul revint plus souvent que jamais dans les ruines de Myth Drannor et l'on pense qu'il y vainquit au moins un demi-dieu du panthéon des orques, des gnolls ou des géants. Depuis la fin du Temps des Troubles, revitalisé, il lutte pour rétablir son culte dans le Nord. Comme ses efforts coïncident avec l'arrivée de marchands et de caravaniers qui ont décidé de le vénérer suite à la disparition de Waukyne (ce qui ne semble nullement troubler Lliira), il bénéficie d'un net regain de foi. La Main Secourable est de plus en plus souvent invoquée dans le Nord, ce qui vient de lui permettre de revenir au stade de divinité mineure. Mais il est encore trop tôt pour savoir si Shaundakul parviendra à conserver l'adoration des marchands qui se sont joints à sa cause si jamais Waukyne refait un jour son apparition.

Sa sphère d'influence coïncide en partie avec celle d'autres dieux, qui incluent Heaum, Lliira (depuis qu'elle a pris la suite de Waukyne), Maïlikki, Séluné et surtout Tymora. Il serait surprenant que ces dieux tolèrent que le Cavalier du Vent leur "vole" davantage de fidèles, aussi prendront-ils sans doute des mesures pour éviter une trop grande croissance de son culte à long terme.

Shaundakul s'exprime peu, préférant laisser ses actes parler pour lui. Il est gentil mais strict et fait souvent preuve d'un humour assez rugueux. Il se sent parfois seul et apprécie d'avoir de la compagnie, surtout si son interlocuteur aime plaisanter. Sa grande priorité est d'acquérir de nouveaux fidèles et, s'il en a l'occasion, il tente de convaincre tout rôdeur, guerrier, mage ou voleur d'alignement approprié de rejoindre ses fidèles. Son avatar arpente souvent de long en large les ruines de Myth Drannor, où il vient en aide aux aventuriers en péril. C'est un véritable puits de science en ce qui concerne l'histoire de la ville, son mythal et ses habitants actuels. Lorsqu'il vient en aide aux aventuriers, il leur demande en contrepartie de chasser ou de détruire un puissant monstre ou fiélon occupant encore les ruines. D'aucun prétendent qu'il se rend parfois en personne en Ysgard et dans les Terres des Bêtes, où il traque monstres sauvages et géants maléfiques en compagnie de ses fidèles fantômes de vent (décrits sous le nom de "windghost" dans *The Ruins of Myth Drannor* et le *MONSTROUS COMPENDIUM Annual, Volume One*).

Le "Baiser de Beshaba" n'a pas fini de maudire le Cavalier du Vent dans l'Anauroch. En effet, les Bédains qui y résident voient toujours en lui le "Traître qui se Terre dans les Sables". Ils le décrivent comme un homme à tête de chacal d'une fourberie extrême. En réalité, ce rôle est tenu par Beshaba elle-même, qui se fait passer pour Shaundakul avec l'aide des phaerimms qui vivaient sous la surface de l'Anauroch et ont depuis déménagé pour les ruines de Myth Drannor. À cause des manigances de la Vierge de l'Infortune, c'est désormais le Cavalier du Vent que l'on maudit chaque fois que quelqu'un se perd dans le désert ou qu'une oasis tarit d'une année sur l'autre. Les seuls "fantômes de vent" servant le faux Shaundakul sont en fait des gardes fantômes (décrits dans *les Ruines de Montprofont*). Le dieu a l'intention de tout faire pour restaurer son honneur auprès des Bédains, mais il y a de bonnes chances pour que Beshaba et les phaerimms luttent pied à pied pour l'en empêcher.

Avatar de Shaundakul

(rôdeur 30, guerrier 21, clerc 21, magicien 20)

Shaundakul apparaît sous les traits d'un homme grand et séduisant, aux cheveux bruns et au port de roi. Il porte une longue cape sombre qui est en permanence ballottée en tous sens, comme si un vent tourbillonnant l'environnait. Ces mêmes bourrasques incessantes rendent ses traits difficiles à voir, à tel point qu'en temps normal, on ne distingue vraiment que son visage, ses bras et son

énorme épée à deux mains. Il est revêtu de l'armure de cuir sans fioritures que préfèrent la plupart des rôdeurs. Ses bottes ne touchent jamais le sol, aussi se déplace-t-il dans le plus grand silence si l'on excepte le vent qui souffle autour de lui.

Il se manifeste parfois lorsqu'un prêtre réclame son aide à proximité d'un autel menacé, ou encore pour répondre à la dernière volonté d'un fidèle mourant qui s'est sacrifié pour lui ou a accompli des exploits en son nom. Il est également arrivé qu'il apparaisse près du feu de camp où ses fidèles pansaient leurs blessures et même, cas exceptionnel, qu'il vienne les assister alors qu'ils étaient attaqués par des loups, des orques ou pire encore.

Shaundakul peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école, mais il cherche d'abord et avant tout à soigner et protéger ses fidèles. Il préfère donc les sorts des sphères de la divination, de garde, de protection et des soins, ainsi que ceux de l'école d'abjuration.

CA -3 ; VD 15, vl 36 ; pv 224 ; TAC0 -9 ; #AT 5/2
Dég 1d10+18 (*épée à deux mains +5*, +11 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 50 % ; TA de M à E (entre 1,80 m et 5,40 m de haut)
For 23, Dex 21, Con 24, Int 18, Sag 18, Cha 18
Sorts : M : 5/5/5/5/5/4/3/3/2, P : 11/11/10/10/8/6/2
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Shaundakul est armé de l'*Épée des Ombres*, *épée à deux mains +5* pouvant faire entre 1,80 m et 4,20 m de long selon la taille de son maître. Elle délivre des dégâts normaux contre les créatures de grande taille (3d6+18, en ajoutant tous les bonus du dieu). Par contre, les dégâts qu'elle inflige sont doublés contre les ogres, trolls, gobelinoïdes et autres géants (6d6+18) et triplés contre les morts-vivants (9d6+18). Shaundakul peut lancer *rafale* aussi souvent qu'il le désire, mais cela lui fait perdre l'un des sorts qu'il a le droit de jeter chaque round.

Lors d'un round où il ne fait appel à aucun sort, il peut instantanément se transformer en forme d'ombre intégralement constituée de vent (son épée et tous les objets qu'ils transportent sont métamorphosés avec lui). Sous cette forme, les attaques physiques ne lui infligent que des demi-dégâts. Il lui faut 1 round entier pour se solidifier de nouveau. Sous forme de vent, il peut lancer ses sorts normalement mais est incapable d'attaquer physiquement. Il se régénère au rythme de 1 point de vie par round. Les extrêmes de température n'ont pas le moindre effet sur lui. Il est immunisé contre tous les sorts de la sphère élémentaire (air) et de l'école élémentaire de l'air, à moins qu'il ne souhaite se laisser affecter.

Autres manifestations

Shaundakul se manifeste généralement sous l'aspect d'une grosse main désincarnée luisant d'un éclat surnaturel et entourée de vents tourbillonnants. Cette main parle et peut indiquer la voie à suivre ; elle est également capable de lancer des sorts en tendant l'index. C'est pour cette raison qu'on lui a donné le nom de Main Secourable.

Il arrive également qu'il envoie un ou deux fantômes de vent au secours de ses fidèles lorsque ces derniers se trouvent en pleine nature, opposés à des ennemis beaucoup plus puissants. Il aide parfois ceux qui le vénèrent en faisant apparaître des *murs de vent* judicieusement placés au milieu d'un combat, voire, s'ils se retrouvent encerclés, en leur permettant de s'enfuir grâce au sort *forme ectoplasmique*. Enfin, il envoie également parfois des écureuils, des loups, des lapins ou des oiseaux à long rayon d'action (mouettes, faucons) pour assister ses fidèles ou leur montrer le chemin lorsqu'ils se sont égarés. Pour leur faire sentir son déplaisir, il crée un *mur de vent* au-devant d'eux.

Le clergé

CLERGÉ :	Prêtres du culte, croisés, rôdeurs
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	NB, CB, N, CN
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	PC : non, Croi : non, Rôd : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	PC : non, Croi : non, Rôd : non

Tous les prêtres du culte et croisés de Shaundakul reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Shaundakul n'a que très peu de temples dans les Royaumes, car ses prêtres sont souvent des individus avides de voyages qui ont bien du mal à rester en place. Ils ont toutefois dédié de nombreux lieux de culte à la gloire de leur dieu au nord de la Mer de Lune. En règle générale, il s'agit d'une estrade en pierre installée sur une position dominante, sur laquelle se dressent un trône de même facture et une ou plusieurs colonnes, trouées de part en part pour que le vent puisse les traverser en sifflant. Nombre de ces lieux de culte existent au nord de la Mer de Lune et dans les Rocterres ; certains d'entre eux sont vieux de plus de mille ans.

Tous les clercs de Shaundakul sont devenus des prêtres du culte au terme du Temps des Troubles. Environ 10 % du clergé se compose de croisés (les poings de vent) et 20 % de rôdeurs (les zéphirs ou mistrals), les 70 % restants étant des prêtres du culte, ou fend-la-bise. Lorsque la Crise des Avatars s'est achevée, les seuls prêtres que l'on connaissait au dieu étaient Juxril Thammarcast d'Eauprofonde (humain P9), qui effectuait ses services au Socle, Eldriel Tylosar d'Huddagh (humain P6), Aszerra Untlimmer d'Ordulin (humaine presque obèse, P6), Phélos Mistarn de Montéloy (humain âgé et sinistre, P7, célèbre pour sa grande connaissance de l'histoire du Bief du Dragon), Maurith Slindearyl d'Arbre d'Elfe (très jeune et très belle humaine P4) et Wertin Nanszraï d'Ormaie (demi-elfe vieillissant au nez chaussé de lunettes, P8). Mais le culte de Shaundakul n'a cessé de croître depuis la fin de la Guerre des Dieux ; ses prêtres se comptent désormais par centaines.

Il n'existe pas de hiérarchie clairement définie au sein de l'Église, même si ceux qui servaient le Cavalier du Vent avant le Temps des Troubles sont extrêmement respectés par ceux qui ont rejoint le mouvement par la suite. Le nom de Shaundakul n'est guère connu dans les grandes villes, mais de plus en plus de voyageurs s'arrêtent à ses temples en plein air pour demander sa protection quand ils voyagent dans le Nord.

Les prêtres sont libres de choisir le titre qu'ils souhaitent, même s'il en existe certains qui sont plus ou moins officiels. Par ordre d'importance, il s'agit de : Chercheur de Vent, Éclaireur, Grand Voyageur, Explorateur, Guide des Voies Secrètes, Cavalier du Vent de l'Ouest, Cavalier du Vent du Sud, Cavalier du Vent de l'Est, Cavalier du Vent du Nord et Haut Seigneur de la Main de Vent.

Dogme : Les prêtres de Shaundakul sont souvent très réservés dès que l'on aborde le sujet de leur religion ; ils cherchent en effet d'abord et avant tout à convaincre par l'exemple. Ils ne ménagent pas leurs efforts pour faire connaître leurs dieux aux marchands, et plus particulièrement à ceux qui n'hésitent pas à partir en direction de contrées inconnues dans l'espoir d'ouvrir de nouvelles routes commerciales. Ils jouent souvent le rôle d'éclaireurs, gardes ou chefs d'expéditions, de caravanes ou d'opérations de prospection. Ils doivent retrouver les lieux de culte de Shaundakul que tout le monde a oubliés et les sanctifier de nouveau.

Les novices entendent le discours suivant : "Chevauche le vent et laisse-le t'emporter où il le souhaite. Aide ceux qui sont dans le besoin et fait confiance à la Main Secourable. Le monde est grand et nombre de terres n'ont pas encore été découvertes. Sois le premier à voir le soleil levant, le sommet de la montagne ou la verte vallée. Que tes pas te conduisent là où nul n'est encore allé, car c'est ainsi que tu découvriras toutes les merveilles du monde."

Activités quotidiennes : Les prêtres de Shaundakul doivent subvenir à leurs propres besoins en cueillant de quoi manger, en louant leurs services (en tant que gardes ou éclaireurs) aux caravanes marchandes traversant le Nord, voire en prenant la tête de tels convois. Nombre d'entre eux font office de guide pour des groupes d'aventuriers ou d'explorateurs, et quelques-uns (très rares) ont rejoint les rangs des Ménestrels. Tous se rendent aussi souvent que possible dans les temples en plein air de leur dieu et en érigent de nouveaux lorsqu'ils sont suffisamment fortunés.

Il arrive parfois qu'un prêtre soit accompagné par un fantôme de vent que Shaundakul lui a personnellement envoyé. Il s'agit alors bien souvent d'un puissant aventurier en mission spéciale pour son dieu.

Festivités et cérémonies religieuses : Le clergé de Shaundakul ne célèbre qu'un seul et unique jour saint par an. Le 15 tarkash est connu sous le nom de Chevauchée du Vent. Où qu'ils se trouvent, les prêtres doivent se mettre en quête d'une forte brise et lancer *forme ectoplasmique* ou *vent divin* à l'aube (même si leur niveau ne leur permet normalement de prétendre au plus faible de ces sorts, Shaundakul le leur accorde exceptionnellement pour l'occasion ; de plus, la durée de l'enchantement est fortement prolongée et va jusqu'au crépuscule). Les prêtres se laissent alors porter au gré du vent. Ils se posent toujours sans encombre, généralement dans une région qu'ils ne connaissent pas encore.

Les rares cérémonies sont toutes très simples. Les prêtres doivent dire une courte prière lorsque le vent change de manière importante. Quand ils découvrent un territoire inconnu (par exemple, une vallée, un lac ou une île), il leur faut y ériger un petit trône à l'aide de pierres et le frapper du sceau de leur dieu. S'ils ont atteint un niveau suffisant, ils peuvent créer un vrai temple en bâtissant un trône à l'aide de *façonnage de la pierre*.

Lieux de culte principaux : À l'apogée du Cavalier du Vent, le plus grand de ses temples était le Trône de Shaundakul, qui se dressait à Myth Drannor. Mais il avait aussi de nombreux lieux de culte dans tout le Nord, et plus particulièrement dans la région de la Mer de Lune. À l'heure actuelle, le Requiem de Lanthalas, qui se situe à l'ouest du Goulet de Pierre, dans les Rocterres, est sans doute le plus fréquenté de tous les temples à ciel ouvert.

Le Trône de Shaundakul existe toujours et il est souvent gardé par l'avatar du dieu. Une enceinte reliait deux tours à un grand bâtiment central entouré d'une large cour. C'était là que vivait autrefois le clergé, tandis que le Trône proprement dit se dressait sur une immense estrade à ciel ouvert. Les prêtres s'y rendent encore parfois en pèlerinage, et il n'est pas rare que le Cavalier du Vent les récompense très généreusement s'ils survivent au périlleux voyage.

Ordres affiliés : Depuis le Temps des Troubles, plusieurs ordres militaires ont été fondés au nom du dieu. La Confrérie de la Montagne Suivante rassemble rôdeurs et fend-la-bise qui partent souvent explorer les territoires inconnus du nord de la Mer de Lune et de la Côte des Épées.

Les Chevaliers de l'Épée d'Ombre constituent un ordre d'élite, composé de croisés, de rôdeurs et de fend-la-bise. Fondé par le demi-elfe Jax Chantenocte et basé au Trône de Shaundakul, ce groupe ambitionne de nettoyer les ruines de Myth Drannor de tous les monstres qui les occupent. Pour le moment, ils fortifient l'ancien édifice et envoient des éclaireurs en reconnaissance dans tous les quartiers de la ville.

Enfin, les Cavaliers du Vent d'Ouest sont des fend-la-bise et quelques rôdeurs qui fonctionnent comme une compagnie de gardes mercenaires. Ils louent leurs services aux caravanes en partance pour les terres lointaines. Ils viennent juste de revenir de Sossal et l'on prétend qu'ils préparent une expédition en direction de la mythique Anchorôme.

Vêtements sacerdotaux : La tenue de cérémonie du culte de Shaundakul est elle aussi très simple. Les prêtres se contentent de revêtir une longue cape de couleur sombre sur leurs habits de tous les jours (prévus pour les longs voyages). Leur symbole sacré prend la forme d'un gant de cuir tacheté de pourpre (ou d'un gantelet métallique, auquel cas il est peint en noir) qu'ils portent sur leur "bonne" main (certains en portent même deux). Ce gant ou gantelet arbore toujours le signe de Shaundakul (une main gauche argentée sur fond de vents tourbillonnants), et ce, au niveau de la paume comme du dos de la main.

Vêtements de tous les jours : La tenue normale des prêtres de Shaundakul n'est guère différente de celle qu'ils revêtent pour les grandes occasions. Ils préfèrent l'armure de cuir mais portent parfois une armure de cuir cloutée ou une cotte de mailles. Leur arme favorite est l'épée, et plus particulièrement l'épée à deux mains ou la claymore, et il n'est pas rare qu'ils soient également équipés d'un arc (court ou long). Ils arborent toujours leur longue cape et leur gant ou gantelet distinctif.

Prêtres du culte (fend-la-bise)

PRÉ-REQUIS :	Force 13, Constitution 11, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Force, Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	CB, CN
ARMES :	Au choix
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum de cotte de mailles plus bouclier (ce dernier ne pouvant être plus grand qu'un écu)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, climat, combat, élémentaire (air), protection, soins, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Animale, création, divination, élémentaire (eau), élémentaire (terre), garde, nécromancie, soleil, végétale
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs et les rôdeurs
COMP. REQUISES :	Epée (au choix ; compétence martiale), herboristerie ou pistage (au choix)
COMP. SUP. :	Navigation ou sens de l'orientation (au choix), survie (territoire au choix) ou endurance (au choix)

- Humains et demi-elfes peuvent devenir fend-la-bise.
- Les demi-elfes peuvent choisir le multi-classage fend-la-bise/rôdeur (si le MD autorise les profils proposés dans le *Manuel Complet du Rôdeur*, ils peuvent être pisteurs ou explorateurs).
- Les fend-la-bise ont accès aux compétences diverses de trois groupes (général, prêtre et combattant) sans le moindre coût supplémentaire.
- Ils peuvent se déplacer silencieusement et se cacher dans l'ombre comme un rôdeur de même niveau. Tous les modificateurs dus à la Dextérité, à la race ou à l'armure s'appliquent normalement.
- Ils peuvent lancer *main secourable* (sort de prêtre, niveau 3), *serviteur invisible* (sort de magicien, niveau 1) ou *vent de murmures* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la faculté de jeter *mur de vent* ou *rafale* (sorts de magicien, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent faire appel à *bouclier* (sort de magicien, niveau 1) ou à *forme ectoplasmique* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils ont la possibilité de lancer *orientation* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.
- Toujours au 7ème niveau, ils commencent à attaquer 3 fois tous les 2 rounds (3/2).
- À partir du 10ème niveau, ils ne peuvent plus se perdre à la surface d'Abeir-Toril, à moins d'avoir été transportés par magie dans la région où ils se trouvent (à l'aide d'un sort tel que *téléportation* ou *portail*). Même dans ce cas de figure, il leur suffit d'avoir le temps de prendre leurs repères pour retrouver leur sens de l'orientation.
- Au 13ème niveau, ils attaquent 2 fois par round.
- Enfin, au 15ème niveau, ils peuvent lancer *vent divin* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/jour.

Sorts de Shaundakul

Deuxième niveau

Faveur de Shaundakul (Altération)

Sphère :	Voyageurs
Portée :	Spéciale
Composantes :	V, S, M
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	1 round
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Faveur de Shaundakul permet au prêtre d'avoir de la chance au cours d'un périlleux voyage. Alors que tout va mal, le sort rétablit, du moins en partie, l'équilibre. Son effet exact est déterminé par le MD, le personnage ne le contrôlant en rien. L'enchantement ne fonctionne que lorsque le prêtre voyage, et encore, à condition qu'il se trouve dans un territoire sauvage ou que le climat soit exécrable. Il reste sans effet au début ou au terme d'un voyage.

Le sort peut ainsi permettre de trouver un lieu où camper, d'allumer un feu dans des conditions particulièrement humides, de découvrir un abri au plus fort d'une terrible tempête de neige, de repérer une oasis au beau milieu du désert, de trouver une plante extrêmement rare permettant de soigner une maladie ou de neutraliser l'effet d'un poison, de découvrir une source de lumière dans le noir complet, etc. L'enchantement ne confère jamais la moindre modification à un jet de dé, quel qu'il soit.

La composante matérielle de *faveur de Shaundakul* est le symbole sacré du prêtre, qui n'est pas détruit lors de l'incantation.

Troisième niveau

Épée d'ombre (Illusion/fantasme)

Sphère :	Combat, soleil
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort fait apparaître une *épée d'ombre* que le prêtre est le seul à pouvoir manier. Le type d'arme, mais aussi sa taille et son poids, correspondent à celle que le personnage connaît le mieux (par exemple, s'il manie l'épée longue, il peut en créer une en ombre ; à l'inverse, s'il n'a jamais vu de khopesh, il est incapable d'en faire apparaître une à l'aide de cet enchantement). Le sort n'apprend pas à manier l'arme en question.

L'*épée d'ombre* est similaire à une *épée +1* contre toutes les créatures, à l'exception des ogres, trolls, gobelinoïdes et géants (contre lesquels elle est +2), mais aussi des morts-vivants (contre lesquels elle devient +3).

Si le prêtre lâche l'épée (ce qu'il doit faire volontairement) ou si cette dernière pénètre dans une zone de noir complet, le sort s'arrête instantanément. Lorsqu'un sort tel que *lumière*, *lumière éternelle* ou *ténèbres éternelles* est lancé directement sur l'épée, les deux enchantements s'annulent mutuellement.

La composante somatique d'*épée d'ombre* est un geste bien précis, qui exige du prêtre qu'il glisse la main dans une zone d'ombre, d'où il sort l'arme au terme de l'incantation. Quant à la composante matérielle, il s'agit du symbole sacré (le gant ou gantelet), ce dernier devant revêtir la main qui utilisera l'épée. Il n'est pas détruit au cours de l'incantation.

Quatrième niveau

Main des vents (Altération, invocation/évocation)

Sphère :	Climat, élémentaire (air)
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	1 gant ou gantelet
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort enchante le symbole sacré du prêtre (son gant ou gantelet) pour le transformer en *main des vents*. Le prêtre peut ensuite s'en servir pour générer, chaque round, l'un des effets magiques suivants : *feuille morte*, *mur de vent*, *rafale* ou *apaisement des vents* (sort de prêtre de niveau 4 décrit à la suite d'Akadie). Chaque effet dure 1 round mais peut être sélectionné de nouveau dès le round suivant, à moins que le personnage ne préfère en choisir un autre. Quand le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'arrête.

La composante matérielle de *main des vents* est le symbole sacré du prêtre, qui n'est pas détruit au cours de l'incantation.

Cinquième niveau

Bouclier de magie morte (Altération)

Sphère : Protection
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Bouclier d'énergie luisant de 60 cm de diamètre
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait apparaître un bouclier d'énergie circulaire de 60 cm de diamètre, qui se fixe au bras que le prêtre choisit lors de l'incantation. Si le personnage n'est pas muni d'un bouclier normal ou d'une arme à deux mains et s'il n'est pas en train de lancer un sort, il peut se servir de l'enchantement pour parer les attaques magiques. Lorsqu'il utilise une arme dans son autre main, il peut attaquer normalement, tout en se servant de son *bouclier de magie morte* pour se protéger.

Ce bouclier intangible n'améliore en rien la CA du personnage, pas plus qu'il ne bloque les agressions physiques dont il fait l'objet. Par contre, si le personnage parvient à l'interposer entre un sort (ou pouvoir magique) et lui, il dissipe automatiquement l'attaque. Même les sorts de zone n'affectent pas le prêtre, ni ceux qui se trouvent derrière lui. Enfin, en touchant la main de son adversaire, le bouclier dissipe les sorts de contact.

Pour bloquer une attaque magique, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, à +1 tous les 3 niveaux d'expérience (jusqu'à un maximum de +5). Même quand la parade (autrement dit, le jet de sauvegarde) est ratée, dans le cas où le sort autoriserait normalement un jet de sauvegarde, *bouclier de magie morte* permet de bénéficier d'un bonus de +2.

Sunie

(Cheveux-de-Feu, Dame Cheveux-de-Feu, Déesse de l'Amour, Princesse de la Passion)

Puissance majeure d'Arborée, CB

SPHÈRE D'INFLUENCE : Beauté, amour, passion
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Olympe/Eauvive
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Lathandre, Lliira, Milil, Séluné, Sharess
ENNEMIS : Aurile, Malar, Talona, Talos, Tempus, Umberlie
SYMBOLE : Beau visage de femme couleur ivoire, entouré d'une épaisse couronne de cheveux roux
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : LB, NB, CB, LN, N, CN



On dit que nulle déesse n'est plus belle que Sunie Cheveux-de-Feu. On la représente toujours sous les traits de la femme la plus splendide de tout Féerûne ; ses longs cheveux roux luisent de mille reflets et elle dégage un charme indicible. Son culte est très développé dans les zones urbaines, et plus particulièrement auprès de la noblesse. Les artistes et les écrivains la vénèrent souvent, de même que les amoureux et ceux qui recherchent l'âme sœur.

Quant à Sunie elle-même, on prétend qu'elle est fondamentalement bonne mais parfois capricieuse, et que les passions les plus profondes alternent en elle avec les amourettes sans lendemain. Les légendes lui attribuent des aventures avec la quasi-totalité des dieux des Royaumes, mais elle ne s'est jamais entendue avec Talona, Tempus et les Dieux de la Furie, qui ont tous pour vocation de détruire. On dit qu'elle aurait été très favorablement impressionnée par la noblesse dont Torm a fait preuve à Tantras lors du Temps des Troubles.

Sunie partage les eaux de son bassin sacré, Millefeux, avec la déesse elfique Halani Celanil. Toutes deux se livrent une lutte acharnée mais amicale afin de déterminer si les elfes sont plus beaux que les humains, ou réciproquement. Sunie exècre tout ce qui détruit la beauté et s'y oppose de toutes ses forces.

Avatar de Sunie (mage 35, clerc 30)

Sunie se montre rarement aux mortels. Quand elle apparaît, c'est sous les traits d'une humaine à la beauté surnaturelle, uniquement vêtue d'une robe en soie diaphane. Ses cheveux roux sont d'une longueur incroyable et prennent souvent l'aspect de flammes. Son apparence change parfois, mais ses cheveux, eux, gardent toujours la même couleur. Il arrive que sa peau soit dorée et ses yeux en amande, mais on lui a aussi vu un teint d'ébène et des yeux d'or fondu, une peau rougeâtre et des pommettes saillantes, ou encore un teint blanc ivoire et des yeux bleu roi ou vert émeraude. Elle peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère ou école. Lorsqu'elle en utilise qui sont issus de la sphère de charme ou de l'école d'enchantement/charme et qui ont un effet similaire à *charme-personnes* (c'est-à-dire qui fascinent, persuadent ou captivent le sujet, ou encore qui permettent de le commander ou de manipuler ses émotions), leur puissance est quadruplée et, le cas échéant, le jet de sauvegarde qui les accompagne voit sa difficulté accrue par une pénalité de -4.

CA -4 ; VD 15, vl 24 ; pv 171 ; TAC0 2 ; #AT 1
Dég 1d10+1 (+1 grâce à sa Force)
RM 85 % ; TA G (3 m de haut)
For 16, Dex 21, Con 20, Int 19, Sag 18, Cha 25
Sorts : M : 8/8/8/8/8/8/8/7/7, P : 11/11/10/10/9/9/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Si Sunie le désire, la seule vue de son corps dénudé peut tuer (à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, assorti d'un malus de -4). Elle peut projeter une aura de *sublime extase* affectant toutes les créatures situées à moins de 30 m d'elle (l'effet est similaire au sort décrit plus loin, si ce n'est que sa durée est doublée et qu'il n'étourdit que les cibles choisies par la déesse, le jet de sauvegarde de ces dernières s'accompagnant alors d'une pénalité de -6). Il est presque impossible de cesser de la contempler lorsqu'on l'a aperçue ne serait-ce qu'une fraction de seconde (aucun mortel ne peut résister à une telle beauté). Les animaux ne l'attaquent jamais et les individus de sexe mâle sont également incapables de lui faire le moindre mal (et ce, quelle que soit leur race ou leur espèce).

Autres manifestations

Sunie se manifeste souvent par le biais d'une caresse ou d'un baiser désincarné, généralement accompagné par un petit air fredonné que Cheveux-de-Feu et ses plus grands fidèles sont les seuls à pouvoir émettre. Ce bruit, qui est reproduit sans fin dans tous les temples de la Déesse de l'Amour, est bien connu de ses adorateurs. Elle peut également se manifester sous la forme d'une soudaine exubérance qui rend heureux tous les gens de la zone affectée, tout en leur conférant une grande énergie et des sens beaucoup plus développés pour un temps (odorat, goût, etc., ce qui leur permet de mieux sentir combien le monde qui les entoure est vivant). Elle montre sa faveur en envoyant aux fidèles colombes de feu, coquelicots rouge vif, rubis, roses ou pétales de rose rouges, chevaux alezan, satyres, sylphes, nymphes et dryades.

Lorsqu'un humain a gagné la faveur de Sunie ou est devenu son champion (et plus particulièrement s'il s'agit de l'un de ses adorateurs), il luit généralement d'une aura scintillante, blanche, rouge et rose. Au moment où ce halo finit par se dissiper, il confère tous les bénéfices du sort *guérison* à celui qu'il entourait jusque-là. Cette aura est forcément un cadeau de la déesse. La réclamer ne peut qu'attiser la colère de la Déesse de l'Amour et outrer les prêtres qui entendraient une telle requête.

Les membres du clergé qui ont accompli un exploit au nom de Sunie se voient souvent remerciés sous la forme d'une potion de Millefeux. Quand ils la boivent, leur Charisme augmente de 2d4 points pendant 1 jour et fonctionne comme un *philtre d'amour* sur tous ceux qui les voient 1 tour après qu'ils ont ingéré le liquide. Seuls les prêtres de Sunie peuvent tirer les bénéfices de ce breuvage ; pour les autres, c'est un poison mortel. Le Millefeux permet d'atteindre un Charisme dépassant les normes humaines. Les compagnons d'armes gagnés de cette manière s'en vont au terme de la journée, mais ils restent tout aussi loyaux aux prêtres et conservent leur bonus de réaction modifié à leur égard.

Le clergé

CLERGÉ : Clercs, prêtres du culte, mystiques
ALIGNEMENT DU CLERGÉ : LB, NB, CB, LN, N, CN
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS : Cl : oui, PC : oui, Myst : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS : Cl : non, PC : non, Myst : non

Tous les clercs, prêtres du culte et mystiques de Sunie reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Les serviteurs de la Déesse de l'Amour sont des humains, des demi-elfes ou des elfes. De sexe masculin ou féminin, ils ont pour point commun d'être tous beaux et séduisants. Les femmes sont huit fois plus nombreuses que les hommes au sein du culte, mais la rareté de ces derniers ne leur confère qu'une plus grande importance. Les prêtres doivent être naturellement beaux, mais cela ne suffit pas. Il leur faut également faire preuve de beaucoup de charme, et le Charisme est, pour eux, la plus importante des caractéristiques. Les individus imparfaits peuvent juste prétendre à leur pitié et une blessure défigurante marque forcément le terme de la carrière d'un prêtre de Sunie si aucun sort ne permet de la faire disparaître. Les autres clergés considèrent que les Sunites sont volages, vaniteux et superficiels, mais relativement inoffensifs. Une grande rivalité oppose les prêtres de Cheveux-de-Feu à ceux de la déesse elfique Halani Celanil.

L'organisation de l'Église est tout sauf formelle et les dirigeants changent souvent, au gré des désirs de la base. Ce sont bien souvent les plus charismatiques qui parviennent aux plus hauts postes. Cela ne gêne personne si un prêtre abandonne toutes ses fonctions pour partir à l'aventure, surtout s'il cherche à retrouver quelqu'un (ou quelque chose) de beau. Ce type de comportement n'est pas à même de scandaliser les autres membres du clergé.

Les temples sunites sont, soit de fantastiques édifices à l'architecture novatrice, soit des bâtiments d'inspiration antique, à la beauté renforcée par un superbe agencement de jardins. On y trouve généralement des massifs de fleurs multicolores, des plantes grimpantes montées sur treillis et des arbres taillés avec un art topiaire consommé. Cette harmonie végétale est rendue plus grande encore par des sculptures et fontaines éclairées par des lumières magiques tamisées.

Dogme : La beauté est autant intérieure qu'extérieure, car elle vient du plus profond de chacun. C'est le véritable reflet de l'âme. Les fidèles de Sunie sont persuadés que l'amour triomphe de tout et qu'il faut toujours suivre la voie de son cœur. Amour prédestinées ou impossibles et vilains petits canards qui se transforment en cygnes majestueux jouent un rôle prépondérant dans le dogme de l'Église.

Les novices entendent le discours suivant : "Aime-toi plus que tout être au monde, Sunie exceptée, et perds-toi dans son adoration. Accomplis un acte d'amour chaque jour et essaye de faire en sorte qu'une nouvelle personne connaisse ce sentiment avant que le soleil se couche. Réponds à l'amour au moins une fois par jour.

"Encourage la beauté partout où tu la trouves. Procure-toi tous les beaux objets que tu vois et assiste financièrement les artistes qui les produisent.

"Fais en sorte que ton corps soit toujours attirant et montré à ton avantage. Travaille ta tenue et ta coiffure afin que ceux qui te voient en éprouvent une grande joie. Ne te cache jamais. Au contraire, montre-toi en multipliant les tenues et les activités, de façon à inspirer l'amour et le désir à ceux qui t'entourent.

"Aime ceux qui répondent à la beauté et laisse s'épanouir l'amitié et l'admiration là où l'amour ne peut l'emporter."

Activités quotidiennes : Les Sunites sont des esthètes et des hédonistes qui recherchent activement la beauté et le plaisir. C'est cela qui donne un sens à leur existence.

Les membres du clergé sunite achètent de beaux objets d'art, d'artisanat et des sculptures chaque fois qu'ils en trouvent, sponsorisant les bons artistes quand c'est nécessaire et payant au-dessus du prix leurs acquisitions pour faire monter les prix, créer une plus grande demande et aussi augmenter leurs productions. Cela est fait chaque fois que les revenus le permettent et de façon occulte si c'est nécessaire.

Lorsqu'il leur faut se salir (moralement ou physiquement), ils sont encouragés à se déguiser, de manière à cacher leur identité et à protéger leur corps. Les vrais fidèles font toujours appel à des aventuriers pour mettre un terme aux déprédations des créatures qui détruisent le beau.

Les prêtres doivent également accroître la beauté du monde, généralement par le biais d'œuvres d'art statiques (tapisseries, peintures et sculptures en verre soufflé étant très à la mode), mais éventuellement en dansant si la fibre créatrice de l'individu n'est pas suffisamment développée. Quand l'un d'entre eux a appris à créer des œuvres d'art, il lui faut transmettre son savoir aux autres, sans refuser aucun élève prometteur. Si l'enseignement qu'il dispense lui permet de gagner de l'argent, il doit le donner à l'Église qui l'utilisera pour que l'amour et la beauté se développent dans les Royaumes.

Même si les Sunites ont tout à fait le droit de repousser les avances dont ils font l'objet, ils doivent multiplier les amitiés et les aventures pour que l'amour prospère sur Féerûne. Comme ce sont les gens seuls qui ont le plus besoin de tels sentiments (et qu'ils ont également beaucoup de chances de rejoindre les rangs des fidèles), ce sont eux que les prêtres doivent rechercher en priorité. Même les gens laids doivent se voir offrir des vêtements, des cours de coiffure, de maquillage, de port et de danse, et ce, afin de les rendre aussi séduisants que possible.

Festivités et cérémonies religieuses : Herbeverte est célébrée par une grande fête se tenant en extérieur, et la Longue Nuit par une succession d'amourettes nocturnes dans les forêts et les parcs. Ces deux dates fixes exceptées, chaque temple est libre de célébrer les festivités de son gré, du moment qu'ils se livrent à un minimum d'une Grande Fête par mois et d'un Festin d'Amour tous les dix jours.

La Grande Fête dure toute la nuit. Tout le monde est invité et l'on danse au son de la musique des ménestrels. Les membres du culte en profitent pour essayer de convertir les fêtards en leur montrant les plus beaux objets du temple. Le Festin d'Amour est plus intime et généralement réservé aux fidèles. Ces derniers s'allongent sur des divans, boivent des liqueurs exquises et goûtent à des amuse-gueule préparés avec le plus grand soin, tandis que des danseurs tourbillonnent pour le plaisir des yeux. Poèmes romantiques et chansons d'amour viennent s'intercaler entre les danses. Enfin, après quelques heures, l'assemblée se disperse en petits comités, mais les troubadours restent à la disposition de ceux qui désirent encore les entendre chanter.

Les Sunites prient également Cheveux-de-Feu en privé. Pour se faire, ils revêtent toujours leurs plus beaux atours, puis entrent dans une baignoire ou un plan d'eau et se tournent en direction d'un miroir éclairé par des bougies ou la lumière du jour. Ceux qui cherchent les conseils ou le pardon de la déesse, mais aussi ceux qui souhaitent rejoindre les rangs des fidèles, accomplissent une cérémonie durant jusqu'à l'aube et que l'on appelle la Veillée aux Bougies. Sunie leur envoie des visions par le biais du miroir (qui commencent généralement par une modification du reflet du personnage).

Lieux de culte principaux : Depuis peu, un des lieux de culte de la Déesse de l'Amour a pris le pas sur la splendide Maison de Cheveux-de-Feu de Daerlun et les parcs sacrés d'Everlund et de Padhiver. Il s'agit du Temple de la Beauté, qui se dresse à Eauprofonde. Cet imposant bâtiment est un ancien palais reconstruit depuis peu, dont les nombreuses flèches semblent s'élancer à l'assaut du ciel. Ces tours sont illuminées par des *lumières flottantes*, qui éclairent également les salles du temple. On prétend que l'édifice renferme des salles somptueuses dans lesquelles se réunissent les gens beaux venus des quatre coins de Féerûne. C'est un terrain neutre pour les nobles opposés d'Eauprofonde, qui peuvent s'y rencontrer et même s'y courtiser. Le Temple de la Beauté est également un lieu très visité par les touristes de toute confession, mais le droit d'entrée se monnaye en échange d'une offrande importante si l'on ne vénère pas la déesse.

Ordres affiliés : L'Église de Sunie parraine un nombre incroyable d'ordres honoraires qui changent avec chaque nouveau prêtre prenant la direction d'un temple. Ces ordres titulaires décernent des récompenses aux artistes.

Un ordre restreint de guerriers, paladins et bardes défend les temples et sites sacrés en compagnie des prêtres. Ces chevaliers accomplissent également des quêtes pour Sunie ou agissent de manière à promouvoir son culte (le galant, profit présenté dans le *Manuel Complet du Barde*, est particulièrement approprié pour ce groupe si le MD l'autorise dans sa campagne). Pour se voir accepter au sein de l'ordre des Frères et Sœurs de la Rose Écarlate, le candidat doit veiller toute la nuit dans un temple dédié à Sunie. Si la déesse lui apparaît en vision ou lui montre un signe favorable, il est intégré à la compagnie. Les membres de l'ordre occupent souvent leur temps libre à composer des essais ou des chansons d'amour courtois. Il n'est pas rare qu'ils choisissent (ils préfèrent le verbe "adopter") une personne d'une grande beauté qu'ils adorent de loin, même si cette dernière n'apprécie guère d'être l'objet d'une telle dévotion.

Vêtements sacerdotaux : Les Sunites sont tout sauf pudiques. Leur tenue de cérémonie est une robe monastique de couleur rouge sombre, taillée de manière à montrer le corps du prêtre ou de la prêtresse de la façon la plus avantageuse qui soit. Les cheveux sont souvent portés longs et laissés libres lors des cérémonies. Lors des autres occasions, les prêtres nouent leurs tresses à l'aide d'écharpes rouges, tandis que les prêtresses portent une guimpe et un serre-tête descendant en "V" sur le front. Les cheveux roux sont une bénédiction de la déesse, mais toutes les couleurs sont acceptées, de même que tous les teints de peau (il suffit qu'ils soient beaux).

Il existe d'autres symboles de Sunie, moins connus que son visage. Le premier est un clin d'œil (que l'on voit souvent, sous forme d'illusion animée, à la porte des temples de la déesse), le second une paire de lèvres féminines, dorées et légèrement entrouvertes. Un bout de langue rouge et aguicheuse vient juste effleurer la lèvre supérieure.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils sont en société au cours d'occasions gaies, les prêtres arborent souvent les lèvres de leur déesse sur l'épaule ou sur le ventre (ils font alors en sorte que leurs vêtements soient découpés de manière judicieuse afin de laisser apparaître ces tatouages). Quand ils partent à l'aventure, ils se protègent autant que possible, tant à l'aide de leur armure que de leurs éventuels objets magiques. Ils ne sont pas lâches, mais ils font tout pour éviter les cicatrices et le besoin d'avoir à recourir aux sorts de soins. Ils portent bien souvent une armure très épaisse et décorée de pied en cap (armure de plates ou harnois plain, voire armure d'écailles ou cotte de mailles, mais agrémentée d'un bouclier et d'un heaume à plume). Ils n'hésitent pas à la polir pour qu'elle brille comme un miroir et s'attachent à la rendre aussi belle que possible.

Prêtres du culte (cœurs radieux)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 12, Charisme 16
CARAC. PRIM. :	Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	CB
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus fléchette
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, charme, création, divination, garde, pensée, protection, soins, soleil, temps
SPHÈRES (MIN) :	Combat, conjuration, élémentaire, nécromancie
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Chant, danse ou don artistique (au choix)
COMP. SUP. :	Etiquette

- Elfes et demi-elfes peuvent devenir cœurs radieux, mais cela les expose au courroux d'Halani Celanil, déesse de la beauté des elfes.
- Les cœurs radieux peuvent charmer les individus de la même race qu'eux et de sexe opposé (comme s'ils utilisaient le sort de magicien de niveau 1, *charme-personnes*). Ils peuvent utiliser cette faculté 1 fois par jour mais, en cas d'échec (c'est-à-dire si la victime réussit son jet de sauvegarde), ils sont incapables d'y faire appel de nouveau tant qu'il n'ont pas médité au temple après avoir fait une offrande à Sunie. Le jet de sauvegarde de la victime subit un malus de -1 par point de Charisme du prêtre au-dessus de 16 (-1 si son score est égal à 17, -2 s'il atteint 18).

- Au 3ème niveau, les cœurs radieux peuvent lancer *morsure d'amour* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils acquièrent la faculté de jeter *charme-personnes* (sort de magicien, niveau 1) ou *sublime extase* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils deviennent capables de faire appel à *colonne de feu* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 9ème niveau, ils gagnent 1 point de Charisme (de manière permanente).
- Toujours au 9ème niveau, ils peuvent lancer *émotion* (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
- Enfin, au 12ème niveau, ils peuvent inciter l'amour des êtres intelligents (comme s'ils venaient de boire un *philtre d'amour*) et jeter *charme de masse* 1 fois/décade.
- Un cœur radieux dont le score de Charisme tombe en dessous de 16 est exclu de l'Église tant qu'il n'a pas recouvré toute sa beauté. Les prêtres ont de terribles préjugés contre les gens laids ou défigurés.

Sorts de Sunie

Deuxième niveau

Morsure d'amour (Altération)

Sphère :	Combat
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort transmet et transforme un baiser que le prêtre fait dans le vide. Le sujet qui le reçoit doit être visible et se trouver dans les limites de portée du sort. Le baiser peut prendre la forme d'un signal (auquel cas le sujet sent que quelqu'un l'embrasse alors que personne n'est visible à proximité), d'une morsure délivrant 1 point de dégâts (mais qui ne peut prendre pour cible une partie bien précise du corps), ou encore d'un conduit permettant de lancer sur le sujet un sort de contact (bénéfique ou néfaste). Dans ce cas, le second enchantement doit être jeté dans les 3 rounds suivant l'incantation.

Troisième niveau

Sublime extase (Enchantement/charme)

Sphère :	Charme
Portée :	1 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort confère une telle extase au sujet que son moral passe temporairement à 20 et qu'il en oublie toute fatigue et toute douleur (l'enchantement ne le soigne toutefois en rien et n'a pas d'autre effet que de modifier son état d'esprit ; ce n'est donc pas une protection contre un sort aux effets purement physiques tels que *nuage puant*). Du moment que ses blessures le lui permettent, il est joyeux, frais et dispos. Tant que le sort continue de faire effet, la magie visant à affecter sa libido (comme le chant des sirènes) reste sans effet sur lui. Il est également immunisé contre l'hypnose (magique ou psionique) et les sorts de contrôle ou d'influence (tels que *charme-personnes*).

Mais cet effet peut également s'avérer dangereux. Lorsque le sujet est affecté par l'enchantement, il lui faut réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sans quoi il reste étourdi jusqu'au terme de la durée du sort. Il se met alors à trembler de tous ses membres, lâche ce qu'il tenait en main et est incapable d'agir de façon consciente tant que cet état ne s'est pas dissipé. *Sublime extase* n'affecte que les mammifères intelligents. Les prêtres de Sunie peuvent se faire bénéficier eux-mêmes de ce sort. Dans ce cas, ils profitent d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde permettant d'éviter l'étourdissement.

Quatrième niveau

Voile de Djalice (Illusion/fantasme)

Sphère :	Charme
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	6 rounds
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort porte le nom de la célèbre prêtresse qui l'a mis au point voici bien longtemps. Il augmente temporairement la beauté du sujet et lui permet d'atteindre des sommets irréels. Il a également pour effet d'accroître sa grâce et la beauté de sa voix, ce qui a pour résultat de faire passer son score de Charisme à 20 dans les situations où il est personnellement présent. À moins d'être sourds et aveugles, les individus de la même race et de sexe opposé sont attirés par le personnage sans espoir de résistance et font tout leur possible pour assouvir son moindre caprice.

Sixième niveau

Fusion avec la nature (Altération, nécromancie)

Sphère :	Charme, nécromancie, végétale
Portée :	0
Composantes :	V, S, M
Durée :	Permanente
Temps d'incantation :	1 heure
Zone d'effet :	La jeteuse de sorts
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort permet à une prêtresse de Sunie (mais pas à un prêtre) d'échapper à la mort et au vieillissement en se transformant en dryade, créature dont l'espérance de vie dépasse de beaucoup celle des hommes. *Fusion avec la nature* n'est utilisé que par les prêtresses de haut niveau qui voient que le passage des ans commence à ternir leur beauté et qui souhaitent éviter la honte d'être expulsées du clergé le jour où elles ne seront plus jugées assez belles. Cet enchantement n'est plus à la mode de nos jours, mais on sait toujours comment le pratiquer.

Au moment de l'incantation, la prêtresse fusionne avec un arbre et devient une dryade (décrite dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX). Elle perd du même coup l'accès aux sorts et les pouvoirs liés à sa classe, mais gagne ceux de toutes les dryades. Il est impossible d'inverser les effets de cet enchantement, aussi les seules à l'utiliser sont les prêtresses qui, pour conserver leur beauté, sont prêtes à quitter définitivement le monde des hommes. Au terme de la cérémonie, la jeteuse de sorts doit réussir un jet de résistance aux traumatismes. Si elle le rate, elle meurt.

Pour que *fusion avec la nature* fonctionne, il faut commencer par trouver un arbre acceptant d'accueillir la future dryade (un sort de *langage des plantes* permet de les interroger à ce sujet). Ensuite, la prêtresse doit se munir de son symbole sacré et être accompagnée de deux fidèles (de préférence, des membres du clergé). Pour chacune de ces “composantes” qui viendrait à manquer, le jet de résistance aux traumatismes serait pénalisé de -10% (-10% si l'arbre refuse de collaborer, -10% s'il n'y a qu'un seul assistant, etc.).

Sylvanus

(le Père Chêne, Père de la Forêt, le Vieux Chêne, Père des Arbres, Grand-Père Arbre)

Puissance majeure d'Outreterre, N

Sphère d'influence :	Nature à l'état sauvage, druides
Autres noms :	Aucun
Nom du domaine :	Outreterre/Tir na Og (dans la Forêt Profonde)
Supérieur :	Aucun
Alliés :	Chauntéa, Eldath, Lathandre, Luruë la Licorne, Maïlikki, Nobanion
Ennemis :	Malar, Moander (mort), Talona, Talos
Symbole :	Feuille de chêne verte, chêne en été ou bâton en bois parsemés de bourgeons verdoyants
Alignement des fidèles :	Au choix



Sylvanus est le dieu de la nature à l'état sauvage. Sa puissance est l'égale de celle de Chauntéa qui, elle, représente une nature plus ordonnée. Tous deux sont en bons termes, même si Sylvanus est fier de sa totale neutralité. Il est servi par Eldath et Maïlikki, et nombre de fidèles de l'une de ces trois divinités vénèrent également les deux autres. Sylvanus et ses deux servantes font de l'excellent travail ensemble. Ils se font mutuellement confiance et semblent éprouver une affection non feinte les uns pour les autres.

Sylvanus hait Talos et Talona, que ses prêtres ont affublés du surnom de “Déséquilibrés”. Il se montre souvent bienfaisant et paternel à l'égard de ses fidèles, qui incluent voyageurs, aventuriers, explorateurs, sages spécialisés dans la nature, habitants des communautés rurales qui subsistent loin de la protection de leur seigneur, guides, ermites, sages-femmes, herboristes, quelques bûcherons et chasseurs conscients des besoins de la nature à long terme (et qui n'abattent que les arbres et animaux morts ou malades), mais aussi, et surtout, druides et rôdeurs. Par contre, sa colère est terrible à l'encontre de ceux qui maltraitent la nature, et plus particulièrement les forêts de Féerûne. Ceux qui osent ainsi mettre l'équilibre en péril sont souvent retrouvés, morts, à l'orée des bois, après avoir été déchiquetés par des animaux dont il est impossible de suivre la trace.

Pendant le Temps des Troubles, Sylvanus aurait été aperçu dans le Bois d'Hiver et le Bois de Chondal, ce qui soutiendrait les déclarations de l'Enclave d'Émeraude, cercle de druides particulièrement activistes qui affirme que les efforts qu'ils déploient dans le Bief de Vilhon bénéficient du soutien de Grand-Père Chêne.

Avatar de Sylvanus (druide 40, guerrier 25, mage 20)

Sylvanus peut avoir l'air jeune ou âgé. Le Grand-Père est un visage d'humain, vieux, barbu et incroyablement sage, qui flotte entre les arbres ou semble parfois jaillir du tronc d'un arbre centenaire. Sa peau est brune et fissurée comme le vieux bois. Il peut lancer des sorts de n'importe quelle sphère et de n'importe quelle école, mais ceux des sphères animale, du climat et végétale voient leurs effets triplés lorsqu'il y fait appel (et, le cas échéant, le jet de sauvegarde des victimes s'effectue à -3).

Le Jeune Rôdeur est un homme jeune, portant une armure dont les écailles prennent la forme de feuilles de chêne. Il apparaît généralement quand un bosquet sacré est menacé ou un cercle de druides attaqué en pleine cérémonie. Il déteste tout particulièrement ceux qui allument des feux sans faire attention ou qui le font pour détruire. Il peut faire appel aux mêmes sorts que le Grand-Père, mais triple seulement les effets de ceux de la sphère du climat (là encore, l'éventuel jet de sauvegarde est assorti d'une pénalité de -3).

CA -5 ; VD vl 18 ou stationnaire (Grand-Père), VD 15, 48 en zone boisée (Jeune Rôdeur) ; pv 239 ; TAC0 -6 ; #AT 5/2
Dég 2d10+14 (*grand maillet de Sylvanus*, +12 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 80 % ; TA G (3 m de haut)
For 24, Dex 18, Con 24, Int 23, Sag 25, Cha 25
Sorts : M : 5/5/5/5/5/4/3/3/2, P : 17/16/16/15/15/14/12
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Sous l'aspect du Grand-Père, Sylvanus peut surveiller les mortels, leur donner des renseignements, ou même leur faire bénéficier de ses sorts. Il peut créer et animer plantes et fongus, faire grandir ou rapetisser les animaux, mais aussi appeler 3d10 animaux (normaux ou géants) ou 2d10 créatures des bois (intelligentes ou non) qui lui obéissent avec une totale loyauté. Il aime tout particulièrement convoquer les sylvaniens. Il peut instantanément retourner tout animal contre son propriétaire.

Le Jeune Rôdeur manie quant à lui le *grand maillet de Sylvanus*. Une fois par round, il peut jeter *appel de la foudre*, ou encore cracher, soit un torrent d'eau, soit un loup divin (en plus de ses attaques et des sorts qu'il peut lancer normalement). Le torrent prend la forme d'un cône long de 20 m et large de 6 m à son extrémité. Il inflige 5d6 points de dégâts à toutes les créatures qu'il touche. Quant au loup divin, il a les caractéristiques suivantes :

Loup divin (1) : CA 3 ; VD 15 ; DV 10 ; pv 80 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 2d10 (morsure), DS régénération (5 pv/round) ; TA M (1,80 m de long) ; Moral Sans peur (20 ; reste totalement loyal à Sylvanus, même si l'on tente de le contrôler à l'aide de sorts ou de facultés psioniques) ; AL N ; Int Moyenne (8) ; PX 2 000.

Autres manifestations

Plutôt que d'apparaître sous forme d'avatar, Sylvanus préfère se manifester comme une feuille de chêne emportée par le vent lorsqu'il désire seulement faire un signe à ses fidèles. Quand il souhaite également agir, il prend l'aspect d'une lueur d'un vert surnaturel, qui éteint tous les feux qu'elle touche et s'accompagne systématiquement du sifflement du vent et du bruit saccadé que fait la pluie en touchant le sol. Il peut aussi revêtir les traits d'un homme silencieux aux yeux d'un blanc éblouissant qui apparaît toujours entre les arbres. Son corps est couvert d'une fourrure brune et rugueuse comme de l'écorce, tandis que son front s'orne de majestueux bois de cerf. Sous cet aspect, il peut tendre le bras, soulever, porter et jeter ce qu'il veut (même des troncs d'arbre), graver des mots dans le bois en tendant l'index, ou encore lancer des sorts (son enchantement de *télékinésie* peut soulever un poids colossal). Bien souvent, il apparaît, indique quelque chose du doigt ou de la tête, puis se volatilise sans avoir prononcé le moindre mot.

Lorsqu'il souhaite montrer sa joie ou son mécontentement à ses fidèles ou leur envoyer de l'aide, il le fait par le biais de sylvaniens, lutins, dryades, cervidés, blaireaux, licornes, satyres, microbiens, esprits-follets, pixies et autres créatures des bois.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, chamans, druides
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LN, N, CN
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, Cha : non, Drui : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, Cha : non, Drui : non

Tous les clercs, chamans et druides de Sylvanus reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Le clergé de Sylvanus est souvent appelé "prêtrise des feuilles de chêne", en référence au symbole du Père de la Forêt. Sylvanus est très représenté, tant dans les zones urbaines (par les clercs) que dans les régions sauvages (par les druides). Comme Chauntéa, il traite ses serviteurs comme ses enfants, mais lui a tout de même une préférence marquée pour les druides. Quelques chamans le représentent également dans les sociétés barbares et nomades ; ils délivrent son message d'équilibre naturel tout en s'occupant des besoins de leur tribu.

Les prêtres de Sylvanus prêchent la bonne parole dans l'ensemble des Royaumes. Ils préfèrent les petites communautés aux grandes villes, mais on les trouve également dans de grands pôles comme Eauprofonde. Les druides sont à la fois les dirigeants et l'armature de la prêtrise. Ce sont eux que Sylvanus préfère, surtout s'ils vivent en forêt, c'est-à-dire là où ils peuvent directement aider la terre. Les prêtres qui opèrent en ville deviennent bien souvent jardiniers et font tout leur possible pour créer un petit coin de forêt entre quatre murs de la ville (à moins qu'ils ne trouvent un bois existant à défendre et à raviver). Ils tentent d'attirer les nouveaux fidèles en leur parlant de la paix et de la pureté des contrées sauvages, mais aussi en leur prodiguant des plantes à infuser et divers autres produits naturels (sirop d'érable, thé, breuvages à base de racines douces, etc.).

Dogme : Sylvanus l'omniscient recherche l'équilibre permanent entre tous les extrêmes : l'eau et la sécheresse, le feu et la glace, ou encore la vie et la mort. Ses prêtres ont très souvent une vision d'ensemble et refusent de considérer ce qui peut arranger un individu ou même une nation. Mais cela ne veut pas dire qu'ils sont tous neutres et refusent de se prononcer. Bien au contraire, ils sont du côté de la nature et luttent contre la civilisation.

Tout fait partie d'un cycle merveilleusement équilibré et les fidèles doivent veiller à ce que l'équilibre continue d'être respecté. Il leur faut également faire en sorte que les autres en prennent conscience (même s'ils ne vénèrent pas le Père de la Forêt) et lutter contre ceux qui cherchent à faire disparaître cet état de fait. C'est par la surveillance, la prévision et la manipulation que les Sylvanistes ont le plus de chances d'accomplir leur mission. Ils ne doivent recourir à la confrontation directe que lorsque les événements les y obligent (soit parce qu'il n'est plus temps de faire autrement, soit parce que l'ennemi s'est déjà engagé sur le sentier de la guerre). Et les fidèles doivent toujours veiller à respecter l'équilibre, en contrebalançant toujours le résultat de leurs actes de la veille.

Ceux qui désirent rejoindre le clergé de Sylvanus reçoivent pour tâche de combattre ceux qui détruisent la forêt, de lutter contre la maladie, de protéger les arbres et d'en planter de nouveaux partout où ils le peuvent. Ils doivent chercher les dryades, les servir, s'en faire des amies et découvrir leur nom. Ils n'ont le droit de tuer que lorsque cela est vraiment utile, car le monde de la forêt est et doit rester équilibré. Par contre, il leur faut éteindre les feux et tuer ceux qui les allument, mais aussi éliminer les orques et toute créature attaquant les bois à coups de hache.

Activités quotidiennes : L'équilibre est d'abord et avant tout menacé par la croissance de la population, qui entraîne une extension des terres arables et un abattage systématique des forêts. Les prêtres de Sylvanus veillent à limiter cette expansion et à la canaliser, ayant pour ce faire recours à des moyens aussi variés que l'utilisation de bandits de grand chemin, l'élevage de dangereux prédateurs, et ainsi de suite. Il est absolument essentiel que ces agissements restent secrets, de sorte que le grand public continue de penser que les adorateurs du Père Chêne sont d'inoffensifs amoureux des arbres. À l'inverse, le soin et l'élevage des animaux sauvages doivent s'effectuer aussi médiatiquement que possible, de même que les plantations d'arbres et de buissons. De plus, la publicité qui est ainsi faite à Sylvanus ne peut que favoriser l'équilibre.

Deux dons sont absolument essentiels pour pouvoir s'acquitter de cette tâche : comprendre, par l'instruction et grâce à sa propre expérience de la vie, quel est le cycle naturel de toutes les créatures vivantes de Féerûne, et apprendre à raisonner à long terme, de manière à bien voir quelles seront les implications de la moindre action. Les Sylvanistes redoutent de faire une erreur qui pourrait aggraver le déséquilibre ; ils travaillent donc leur patience, leur connaissance de la nature et leurs facultés de prévision. Ce sont ces mêmes qualités qui en font de terribles adversaires. La plupart ne sont jamais surpris par les agissements de leurs opposants, car ils les avaient prévus depuis bien longtemps, préparés qu'ils sont à réfléchir à des éventualités qu'ils sont les seuls à envisager.

Festivités et cérémonies religieuses : Les prêtres prient le Père de la Forêt à toute heure de la journée, mais c'est au crépuscule et à la nuit tombée que le dieu répond le plus. Herbeverte, la Longue Nuit, l'équinoxe messale et la Nuit de la Forêt Vivante sont les quatre grandes fêtes du clergé. La Nuit de la Forêt Vivante peut se dérouler à n'importe quel moment de l'année. À cette date, Sylvanus est très agité et le montre : les arbres se mettent à bouger, cours d'eau et ravins voient leur tracé se modifier et les grottes s'ouvrent et se ferment à répétition. Les créatures des bois deviennent très actives, tandis que la magie de la forêt ne demande qu'à se réveiller.

Nombre de rituels se déroulent à l'intérieur d'un cercle de vieux arbres situé au sommet d'une colline. Il faut toujours offrir des sacrifices à Sylvanus, mais jamais de sacrifices vivants. Au cours de la cérémonie, les prêtres doivent prendre un objet fait à partir de matériaux des bois, le casser selon un rite très précis, puis l'enterrer (il ne faut jamais le brûler). Un chariot ou une chaise taillée dans le bois d'un arbre mort peut ainsi être sacrifié au Père de la Forêt.

La plus simple prière dédiée à Sylvanus est l'Appel du Chêne, du Frêne et de l'Aubépine. Le prêtre commence par ramasser des feuilles de ces trois végétaux, puis les fait flotter dans l'eau avant de prier son dieu. Pour des questions plus graves qu'une simple demande de conseils (une conversation avec un serviteur du Père Chêne, une requête de pouvoirs magiques), il faut avoir recours à la Veille. Le fidèle prépare une mixture à base de poudre de glands et de feuilles de gui, qui doit être mélangée à de l'eau de source ou de pluie. Il s'en enduit ensuite le corps, puis se plaque de tout son long contre un arbre vivant et passe la majeure partie de la nuit à attendre. Sa peau nue doit également être en contact avec de la mousse verte, aussi les grands arbres couverts de mousse sont ceux que l'on recherche le plus pour les Veilles.

Les deux plus puissants rituels de Sylvanus sont le Chant des Arbres et la Danse des Dryades. Le premier est un chant répétitif qui passe sans cesse des graves aux aigus et monte en puissance au fur et à mesure que les participants sont plus nombreux. Il attire toujours les créatures de la forêt, qui se rassemblent autour des prêtres pour les écouter, oubliant pour un temps qui d'entre elles sont les proies, et qui les chasseuses. Le Chant des Arbres soigne les arbres brûlés ou malades. Dans les moments où Sylvanus est particulièrement satisfait, cette cérémonie parvient parfois à redresser des arbres morts ou abattus.

La Danse des Dryades prend la forme de folles danses au son de la flûte, qui ont pour résultat d'attirer toutes les dryades et hamadryades des environs et leur permet de s'éloigner de leur arbre pendant un cycle lunaire (1 mois) à partir du moment où la danse débute (mais elles sont incapables d'utiliser leur faculté de *charme* lorsqu'elles se trouvent à plus de 360 m de leur arbre). Les dryades et leurs arbres respectifs sont soignés et revitalisés par le rituel, et l'on prétend que les unions entre humains et dryades qui se déroulent à ce moment provoquent la naissance et la rapide croissance de nouveaux arbres au cœur desquels une dryade vit déjà.

Hélas, il semblerait que la cérémonie à laquelle les Sylvanistes ont le plus souvent recours soit l'Appel des Épines, qui leur permet de constituer de véritables murailles à partir des aiguilles et épines qui recouvrent le sol de la forêt. Ces barrières sont permanentes et aussi tortueuses que les prêtres le souhaitent, mais elles ne peuvent être érigées qu'après qu'un serviteur de Sylvanus (fidèle ou créature de la forêt) a été tué ou gravement blessé à proximité. Ce rituel à pour fonction d'interdire la forêt à ceux qui voudraient la ravager et ainsi menacer l'équilibre.

Lieux de culte principaux : Le plus grand lieu de culte dédié à Sylvanus est le Vallon du Vieux Chêne, qui se trouve au cœur de la Forêt de Téthir (à l'est de Rocmousse, en Téthyr). Mais sa suprématie est de plus en plus menacée par le Chêne du Lyon, situé au sud de la Poignée de Glace, en Impiltur. L'île d'Ilighôn (dans le Bief de Vilhon), où les druides de l'Enclave d'Émeraude ont installé une zone de magie chorale, est également en pleine ascension.

Ordres affiliés : L'Église de Sylvanus n'a pas d'ordre militaire. Par contre, elle est très liée à plusieurs groupes de rôdeurs qui servent Maïlikki (cette dernière étant la servante du Père de la Forêt) et ses bassins et bosquets sacrés sont souvent défendus par les prêtres d'Eldath en plus des clercs et druides de Sylvanus. L'Enclave d'Émeraude, vaste groupe de druides activistes du Bief de Vilhon, est étroitement liée à l'Église, mais ses membres sont considérés comme des extrémistes ayant de bonnes chances d'avoir, à long terme, un impact négatif sur l'ensemble du clergé. Enfin, les Sylvanistes entretiennent également des relations avec les Harpistes, organisation luttant contre les grandes puissances, qui mettent en danger la nature qui les entoure, et donc l'équilibre tout entier.

Vêtements sacerdotaux : La tenue de cérémonie des clercs et des druides de Sylvanus est une armure de feuilles. Pour les clercs, les feuilles sont en fait de fines lamelles métalliques et l'ensemble fonctionne comme une armure d'écailles. Pour les druides, elles sont en cuir teint en vert, ce qui les protège comme une armure de cuir normale. Tous les prêtres ajoutent à cela un pantalon vert et une veste de même couleur, ainsi qu'un casque paré de deux grandes feuilles de chêne déployées.

Dans les zones urbaines, où les clercs sont les plus nombreux, la tenue a été simplifiée à outrance. Tant que le prêtre ne prend pas part à l'une des grandes cérémonies, il peut se contenter d'arborer comme symbole du dieu une broche en cuivre couverte de vert-de-gris.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partent à l'aventure, druides et clercs de Sylvanus revêtent leur armure de cérémonie ou quelque chose de moins voyant, en fonction de leur mission. Ils s'habillent généralement de manière très pratique.

La plupart des druides des zones sauvages ont tendance à ne porter qu'un grand manteau brun et poussiéreux, fait de vieilles peaux et orné de plumes et de mousses lavées puis tissées. Ils y ajoutent parfois des hauts-de-chausse ou des bottes hautes, mais ce n'est pas systématique. C'est à cette tenue, que portent également certaines prêtresses du Père Chêne, que l'on doit les histoires de femmes des bois qui font de temps en temps surface dans les Royaumes.

Prêtres du culte (druides)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 12, Charisme 15
CARAC. PRIM. :	Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	N
ARMES :	Bâton, cimeterre, dague, épieu, faucille, fléchette, fronde, gourdin
ARMURE :	Armure de cuir, matelassée ou de peau et bouclier de bois, d'os ou taillé dans une carapace (du moment qu'il n'est pas métallique)
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, climat, élémentaire, soins, soleil, temps, végétale, vigilance
SPHÈRES (MIN) :	Divination, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les druides
COMP. REQUISES :	Connaissance des animaux plus deux au choix entre : brassage, cordonnerie, cuisine, pêche ou tissage
COMP. SUP. :	Langues vivantes (une au choix parmi la liste suivante : dryade, elfe, esprit-follet, korred, licorne, lutin, nymphe, pégase, pixie, satyre, sylphe, sylvanien), météorologie, survie (au choix)

Tous les prêtres du culte de Sylvanus sont des druides. Si l'on excepte les différences notées ci-dessus, toutes leurs capacités sont résumées dans l'Appendice 1 : Classes de prêtre et détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Sorts de Sylvanus

Quatrième niveau

Barrière d'épines (Altération)

Sphère :	Végétale
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	3 m de rayon + 3 m/2 niveaux
Jet de sauvegarde :	1/2

Ce sort transforme buissons et fourrés en une véritable muraille d'épineux, faisant 1,80 m de haut et 3 m de rayon, plus 3 m supplémentaires tous les 2 niveaux du prêtre (autrement dit, un personnage de niveau 7 ferait apparaître une *barrière d'épines* de 12 m de rayon).

Il est tout à fait possible de se frayer un passage au travers de l'obstacle (ce qui ne demande qu'un seul round, mais celui-ci stoppe projectiles et créatures volantes. Quiconque se trouve à l'endroit où le sort apparaît (ou pénètre ensuite dans sa zone d'effet) subit 1d4+2 points de dégâts par round de mouvement. Si l'individu est protégé par une armure d'écailles, à bandes ou de plates, ces dégâts sont réduits à 1d3 points par round. Les créatures dont la peau est en pierre (ou d'une dureté comparable) n'encaissent elles aussi que les dégâts réduits, mais cela n'est pas le cas des personnages équipés d'une armure plus faible que celles qui sont indiquées ci-dessus (par exemple, une cotte de mailles), et ce, même s'ils ont également un bouclier. Les dégâts sont automatiques lors du premier round. Par la suite, si la victime cesse de bouger, les épines ne lui font pas le moindre mal. Dans tous les cas, un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduit de moitié les dégâts infligés par la barrière.

Il est impossible de lancer le moindre sort à composante somatique (gestuelle) au cœur des épineux. Les objets fragiles (vêtements, papier, vélin, etc.) doivent effectuer un jet de sauvegarde contre l'acide chaque round où leur porteur se déplace à l'intérieur de la zone d'effet du sort. S'ils le ratent, ils se déchirent. Même si leur porteur cesse instantanément de bouger, il leur faut tout de même effectuer un jet de sauvegarde (pour le round initial). Les objets magiques reçoivent leur bonus normal de +2. Le prêtre peut faire disparaître la barrière à tout moment, sans quoi elle continue d'exister tant qu'elle n'a pas été dissipée ou que la durée du sort n'est pas parvenue à son terme. Quand l'enchantement s'arrête, les plantes qui lui ont donné naissance reprennent leur état normal.

Le feu détruit une *barrière d'épines* en 1 round (quelle que soit sa taille), mais toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d6 points de dégâts (sans jet de sauvegarde). L'endroit où le sort a été lancé dégage une faible aura magique pendant 1d4+2 tours, ce qui suffit pour troubler des créatures suivant les émanations magiques d'un sort de *passage sans trace*.

Les composantes matérielles de *barrière d'épines* sont les plantes que l'enchantement transforme, mais aussi du gui, une épine et enfin un bourgeon, un pétale ou une feuille de rose sauvage.

Cœur de chêne (Altération, nécromancie)

Sphère :	Végétale
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	Spéciale

Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature et 1 chêne
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée un lien entre le sujet (qui peut être le prêtre) et un chêne. L'arbre peut se trouver à n'importe quelle distance du sujet, tant lors de l'incantation que par la suite, pourvu que ce dernier reste sur Féerûne.

Une fois l'incantation achevée, il suffit de broyer la composante matérielle (ce qui peut être fait à tout moment) pour que le sort se déclenche. Lors des 3 rounds qui suivent, les dégâts subis par le sujet ne l'affectent en rien mais sont automatiquement transmis au chêne, qui devient la victime de toutes les attaques (magiques ou non) prenant le personnage pour cible. Si l'arbre est mort, l'enchantement ne prend pas et le prêtre s'en aperçoit une fois l'incantation achevée (le sort est donc perdu). Si le chêne meurt des suites des dégâts qui lui sont infligés au cours des 3 rounds que dure le sort, l'individu auquel il est lié perd 3 points de vie, et ce de manière permanente. Le sujet ne peut récupérer le moindre point de vie par le repos, car ses facultés de récupération naturelles servent à soigner l'arbre. Par contre, il reste possible de le soigner à l'aide de sorts. On ne peut être lié qu'à un seul arbre à la fois.

La composante matérielle de *cœur de chêne* est une feuille de chêne. Le sujet est automatiquement lié à l'arbre dont la feuille est issue. À noter que si *défense contre le feu* est lancé sur la feuille entière, le chêne est protégé contre les flammes tant que la feuille n'est pas broyée.

Projection d'épines (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 10 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 4 épines ou objets similaires/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre de projeter piquants, épines et autres pointes non métalliques, naturelles ou créées par magie (par exemple, à l'aide d'un sort tel que *croissance végétale*, *barrière d'épines* ou *mur d'épines*). Ces projectiles jaillissent avec force de sa main ou d'un buisson (du sol, etc.) distant de moins de 10 m. Ils parcourent jusqu'à 120 m de distance en 1 round et frappent toutes les cibles désignées par le personnage. Ce dernier peut également choisir de frapper des objets (lanterne, parchemin, outre à vin, etc.) du moment qu'il les voit. Il anime un maximum de 4 épines par niveau.

Le prêtre effectue un jet d'attaque par cible, et ce, quel que soit le nombre de projectiles qu'il lui a assignés. Ce jet se fait en tenant compte du TAC0 normal du personnage et avec un bonus de +4 en plus de ceux qu'il peut avoir (aucune pénalité de portée). Chaque épine inflige 1 point de dégâts. Les prêtres (et plus particulièrement les druides) qui emploient souvent ce sort sont parfois équipés de fléchettes en bois enduites de poison endormant.

Une fois en vol, les épines effectuent tous les détours nécessaires pour suivre leur cible et éviter les obstacles. Elles sont assez rapides pour rattraper la plupart des oiseaux. Ce sort fonctionne également sous l'eau, mais la portée est alors réduite à 90 m et le bonus de +4 au jet d'attaque disparaît.

Les composantes matérielles de *projection d'épines* sont les projectiles, naturels ou non, que le prêtre anime au terme de l'incantation.

Spectre de fumée (Altération)

Sphère : Élémentaire (feu)
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 spectre
Jet de sauvegarde : Spécial

Grâce à de ce sort, le prêtre peut donner à des volutes de fumée existantes la forme d'une créature spectrale pouvant parcourir jusqu'à 50 m par round dans la direction de son choix. Le spectre n'est ni vivant ni conscient. Il ne peut ni s'exprimer ni porter quoi que ce soit. C'est juste une apparition capable d'attaquer les adversaires du prêtre en les étouffant après les avoir enveloppés dans sa masse.

Il prend la forme d'un nuage d'épaisse fumée grise, haut de 2,70 m et large de 60 cm. Il est vaguement humanoïde mais a du mal à rester stable; sa forme varie en fonction des exigences du prêtre. Il peut s'élever dans les airs (jusqu'à une altitude maximale de 3 m par niveau de son créateur) ou, au contraire, se coller au sol, auquel cas il ressemble à un tapis flottant. Il est capable de s'insinuer par des fentes ou fissures et n'a besoin que de 15 secondes (1/4 de round) pour prendre la forme d'une sphère ou d'un mur.

Il attaque en enveloppant ses proies. Quiconque est pris pour cible doit, chaque round, réussir un jet de sauvegarde contre les souffles, et ce, jusqu'à ce le sort s'achève ou que le prêtre désigne un nouvel adversaire au spectre. Même si elle réussit son jet de sauvegarde, la victime subit un malus de -1 à ses attaques et perd 1 point de vie au terme du round. Malgré la fumée, elle peut activer un objet magique ou un sort n'exigeant qu'un seul mot de commande, mais elle passe alors le round suivant à tousser violemment (ce qui l'empêche d'attaquer mais ne modifie en rien le jet de sauvegarde qu'elle doit effectuer contre le sort).

Par contre, si la victime rate son jet de sauvegarde (pas nécessairement lors du premier round), le spectre parvient à l'envelopper. Elle est partiellement aveuglée, ce qui se traduit par un malus de -2 à ses jets d'attaque. Elle subit 1 point de dégâts au terme de chaque round et ne peut ni parler ni lancer le moindre sort à composante vocale. Si elle essaye, elle se met instantanément à tousser. Ces pénalités se poursuivent durant 2 rounds complets.

À partir du troisième round, la créature doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique par round, sous peine de perdre connaissance. Chaque round au-delà du troisième, ce jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus cumulable de -2 (-2 au quatrième round, -4 au cinquième, etc.).

Si les dégâts que lui inflige le sort ne suffisent pas pour la tuer (c'est-à-dire la faire tomber en dessous de 0 ou de -10 pv, si cette règle optionnelle est utilisée), la victime finit par récupérer. Seuls 25 % des dégâts occasionnés par la fumée sont permanents, le reste n'étant que temporaire.

Le prêtre doit voir le spectre pour pouvoir le contrôler, ce qui requiert toute son attention. Il lui est impossible de lancer des sorts ou d'attaquer de quelque manière que ce soit tant qu'il dirige sa création (qu'il peut cesser de contrôler à tout moment). Si le personnage cesse de s'occuper de lui, le spectre reste immobile jusqu'à ce que son maître s'intéresse de nouveau à lui (à moins qu'il ne se fasse dissiper ou que le sort n'arrive à son terme, auquel cas il disparaît). Une victime attaquée par un spectre dont le prêtre se désintéresse parvient automatiquement à sortir à l'air libre avant le terme du round en cours. Si elle se fait de nouveau agresser par le spectre, le combat doit être repris à zéro. Les dégâts temporaires infligés par la créature magique persistent pendant 1 tour après la fin du sort. S'il arrive en limite de portée, le spectre s'immobilise et attend que son maître le fasse revenir vers lui. Le prêtre peut lui ordonner de se volatiliser à tout moment, ce qui prend 30 secondes (1/2 round).

Le spectre est détruit par un vent violent, *dissipation de la magie*, *rafale* ou tout sort permettant de manipuler la fumée et le gaz. Par contre, les armes restent sans effet contre lui.

Les composantes matérielles de *spectre de fumée* sont une pincée de poussière et un peu de gui, qui doivent être jetés dans un feu ou dans un nuage de fumée existant (d'origine naturelle ou magique).

Cinquième niveau

Bouillie végétale (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, végétale
Portée : 1,50 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Cube de 30 m d'arête + 3 m/niveau au-dessus du 9ème
Jet de sauvegarde : Spécial

Les prêtres de Sylvanus doivent faire preuve d'une grande parcimonie dans l'utilisation de ce sort, car un usage systématique irait à l'inverse des préceptes de leur dieu. En effet, *bouillie végétale* provoque le pourrissement instantané du bois (arbre, buisson, porte ou mur de cabane) ou de tout autre matériau d'origine organique (comme une corde ou des sangles en cuir). Si l'on s'en sert de manière judicieuse, il permet de libérer un prisonnier, de rendre un adversaire nettement plus vulnérable en lui faisant perdre son armure de plates, et ainsi de suite. Par contre, si le prêtre ne fait pas attention, l'enchantement peut détruire ses habits, désarmer ses compagnons en faisant disparaître leurs ceintures et autres sangles, ou encore ravager un verger entier. Le sort doit nécessairement affecter le volume minimal indiqué ci-dessus (cube de 30 m d'arête). Si son niveau le lui permet, le prêtre peut agrandir la zone d'effet, mais il lui est impossible de la réduire en dessous de cette valeur.

Bouillie végétale tue instantanément les fongus violets, le lierre décérébrant et toutes les moisissures mortelles. Les végétaux intelligents (comme les tertres errants et les moisissires) meurent eux aussi s'ils ratent un jet de sauvegarde contre les sorts (à +5). S'ils le réussissent, le sort leur inflige tout de même 5d4 points de dégâts.

Les êtres intelligents qui ne sont pas d'origine végétale sont bizarrement affectés par ce sort. À cause de l'enchantement, l'eau qui gonfle les cellules est temporairement transférée de la peau ou de la graisse des créatures prises dans la zone d'effet vers le centre de leur organisme. Cela ne leur inflige pas le moindre point de dégâts, mais leur voix devient grave et chevrotante tandis que leur peau est toute ridée. Un tel effet est calamiteux pour un chanteur (fort heureusement, il ne dure guère) et, pendant 1d4+1 rounds, les créatures affectées ont soudain l'air très vieux. Cet effet secondaire est parfois utilisé par les prêtres désirant se déguiser ou encore, simuler une terrible maladie ou un vieillissement accéléré.

Défense contre le feu (Abjuration)
Sphère : Élémentaire (feu)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Sphère de 30 cm de diamètre/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Cet enchantement protège temporairement une zone sphérique contre les flammes, qu'il fait instantanément disparaître tout en interdisant tout nouveau départ de feu tant qu'il fait effet. Malgré son nom, *défense contre le feu* ne protège pas véritablement contre les flammes mais s'en nourrit, avalant toutes celles qui se trouvent dans la zone d'effet. La sphère est centrée sur le prêtre mais reste stationnaire une fois créée. Le personnage peut agir comme il le souhaite à l'intérieur du globe, voire le quitter et y revenir par la suite, sans l'affecter de quelque manière que ce soit.

Cet enchantement protège contre le souffle des dragons rouges, les élémentaux de feu (qui ne peuvent pénétrer dans la sphère, ni y être directement conjurés) et tous les sorts à base de feu. Il empêche les échanges de chaleur et de fumée entre l'intérieur et l'extérieur de la zone défendue (les créatures qui s'y trouvent ne peuvent donc être brûlées par la chaleur du brasier, ni étouffées par la fumée ; de la même manière, l'oxygène de la sphère n'est pas aspiré par les flammes situées en dehors de la zone d'effet).

Les composantes matérielles de *défense contre le feu* sont une pincée de sable et une goutte d'eau.

Septième magique

Chariot de la mort (Conjuration/convocation, évocation)
Sphère : Élémentaire (feu)
Portée : 10 m
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spéciale

Dès que le prêtre achève l'incantation, un coup de tonnerre retentit et un nuage de fumée apparaît autour de lui ou à moins de 10 m de distance. Ce nuage donne aussitôt naissance à un chariot enflammé tiré par deux chevaux de feu. Il se déplace avec une VD de 24, vl 48 (D) et peut transporter jusqu'à 9 créatures de taille humaine (le prêtre n'est pas tenu de faire partie de l'équipage). Le simple fait de toucher l'un des chevaux inflige 3d8 points de dégâts. Par contre, malgré l'intense chaleur qui s'en dégage, il est possible de toucher le chariot et même de monter dedans sans risque. Quiconque se trouve à bord peut diriger le chariot en indiquant aux chevaux ce qu'ils doivent faire (s'arrêter, marcher au pas, trotter, galoper, s'envoler, tourner à gauche ou à droite, monter ou descendre).

L'attelage ne peut être endommagé par l'eau et les armes magiques (1 litre d'eau se traduit par 1 point de dégâts). Les chevaux et le chariot sont CA 2 et disparaissent si on leur inflige 30 points de dégâts (chacun). Des sorts tels que *dissipation de la magie* et *parole divine* les forcent à retourner dans le Plan Élémentaire du Feu. Le feu et l'électricité ne leur font rien, mais les sorts à base d'eau, de glace ou de froid leur infligent des dégâts doublés. Les chevaux sont immunisés contre tous les sorts de type *charme*, *sommeil* ou *immobilisation*. Si quelqu'un apporte une *cruche d'alchimiste* ou une *carafe d'eau infinie* dans le chariot, celui-ci explose aussitôt (voir ci-dessous).

Le *chariot de la mort* ressemble beaucoup au *char de Sustarre*, mais la magie qui le crée est moins stable et plus temporaire. Le prêtre peut utiliser le sort de deux manières : soit il détermine à quel moment le chariot doit exploser (entre 1 round et 1 tour après sa création), soit il l'accompagne en personne, ce qui lui permet de retarder la détonation jusqu'au moment qui lui conviendra le mieux. Cela ne l'empêche pas de continuer à agir ou de lancer d'autres sorts et il n'est pas non plus obligé de diriger lui-même l'attelage ; il doit juste être présent à son bord. Le personnage a tout à fait la possibilité de faire croire aux autres que son *chariot de la mort* est un *char de Sustarre* ; il lui suffit juste de les toucher afin de les "protéger" contre les flammes et de les accompagner à bord.

Si l'explosion du chariot a été déterminée à l'avance, il se transforme en gigantesque boule de feu au moment choisi et se volatilise avec les deux chevaux. Tous ceux qui se trouvent à son bord ou dans un rayon de 30 m subissent 10d4 points de dégâts occasionnés par les flammes (un jet de sauvegarde réussi contre les sorts permet de réduire ce total de moitié). Comme tout l'oxygène contenu dans le chariot est instantanément absorbé par les flammes, le brusque transfert d'air inflige 2 points de dégâts supplémentaires aux passagers (et seulement à eux). Enfin, si le chariot disparaît dans les airs, ceux qui se trouvaient à son bord tombent jusqu'au sol s'ils ne sont pas capables de voler.

Les matériaux combustibles tels que le tissu, le bois, le papier et l'huile sont incinérés par la violence du brasier. Si l'un des passagers transporte de l'huile sur lui, celle-ci s'enflamme et lui inflige les dégâts normaux. Tous les autres objets (ce qui inclut parchemins et livres de sorts) ont droit à un jet de sauvegarde contre le feu magique. De plus, si le chariot disparaît dans les airs, ils doivent effectuer un second jet de sauvegarde contre les chocs violents pour résister à l'impact consécutif à la chute.

Quand le prêtre accompagne le chariot, il le fait exploser quand il le souhaite (il lui suffit d'y penser). Il peut sauter avant de déclencher l'explosion, utiliser le chariot pour se déplacer (par exemple, pour franchir un gouffre ou passer par-dessus des remparts) et le laisser en guise de piège à ses ennemis, ou encore l'envoyer se fracasser dans les rangs adverses. S'il ne le fait pas exploser, le chariot subsiste pendant 1 round par niveau, après quoi il se dissipe sans provoquer le moindre dégât.

Les composantes matérielles de *chariot de la mort* sont un peu de bois (ou éventuellement un morceau d'écorce ou quelques copeaux), deux baies de houx et des flammes (une torche suffit).

Talona

(Dame du Poison, Maîtresse des Maladies, le Baiser de la Mort, la Mère de Toutes les Pestes)

Puissance mineure des Carcères, CM

Sphère d'influence : Maladie, poison
Autres noms : Kiputytto
Nom du domaine : Cathrys/Palais des Larmes de Poison
Supérieur : Aucun (autrefois, Bhaal)
Alliés : Baine (mort), Bhaal (mort), Shar
Ennemis : Chauntéa, Kelemvor, Lliira, Loviatar, Maïlikki, Shiallia, Sunie, Sylvanus, Tyr
Symbole : Trois gouttes ambrées sur fond de triangle équilatéral pourpre disposé pointe vers le haut
Alignement des fidèles : LN, N, CN, LM, NM, CM

Talona fait partie des Dieux Noirs. On la représente souvent sous les traits d'une vieille sorcière toute rabougrie au visage couvert de tatouages. Là où elle passe, l'infortune et la mort la suivent de près. C'est une divinité hors norme et plusieurs sages affirment que sa personnalité est celle d'une enfant égoïste, piégée dans l'enveloppe charnelle d'une femme qui était autrefois très belle mais dont le corps a depuis été dévasté par la maladie et le passage des ans. Son comportement est extrêmement lunatique : elle peut tout aussi bien être avide d'attention, comme une enfant en manque d'affection, ou hautaine comme une femme abandonnée par l'homme qu'elle aimait.

Sa puissance diminue lentement après le passage de chaque épidémie. Lorsqu'elle se sent vulnérable, elle libère un nouveau fléau, ce qui lui permet de recevoir un déluge de prières soudaines, les Féerûniens espérant qu'ils pourront ainsi l'apaiser et échapper à son souffle mortel. Elle retrouve ainsi le pouvoir qu'elle avait perdu, puis le cycle recommence. Elle a été particulièrement puissante au cours de la destruction d'Asram (après l'érection de la Pierre Dressée), c'est-à-dire durant l'Année de la Mort Tenace (75 CV), mais aussi pendant l'Année des Larmes de la Reine (902 CV), où la Guerre du Pourrissement a fait rage, l'Année du Fléau (1150), l'Année du Gobelet Vide et celle de la Mort qui Rôde (1252-1253 CV), et enfin quand la grande peste (l'Épidémie du Dragon) s'est abattue sur la Mer Intérieure (de 1317 à 1323 CV).

Quelques textes centenaires donnent à Talona le nom de Kiputytto. Mais il s'agit là d'une demi-puissance rivale qui l'a défiée pour s'emparer de sa sphère d'influence et qu'elle a vaincue il y a bien longtemps. Le combat que se livrèrent les deux déesses ravagea Asran, unique État ayant survécu à la destruction de l'Empire nethérisse. En effet, lorsque Kiputytto s'attaqua à Talona, cette dernière fit s'abattre mille fléaux sur Asran pour bénéficier du soutien de ses habitants (ses derniers la priant pour qu'elle réduise la virulence de l'épidémie). Kiputytto répondit de la même manière et de nouvelles maladies (dont certaines d'origine magique) affligèrent les Asraniens. Les prêtres furent rapidement débordés et, en moins d'un mois, l'État avait cessé d'exister. La plupart de ceux qui échappèrent à la destruction moururent tout de même des infections qu'ils avaient contractées. Peu de temps après, Talona remporta l'affrontement et tua Kiputytto.

Avant ce combat, le symbole de la déesse était un triangle équilatéral couleur chair, disposé vers le haut et contenant trois larmes agencées en triangle. Celle du haut était noire, celle de gauche, pourpre, et celle de droite, verte. Quant à savoir pourquoi les couleurs d'usage ont changé après la victoire de Talona sur Kiputytto, il s'agit là de l'un des secrets fondamentaux de l'Église, qui ne sont jamais révélés aux étrangers.

Bien que Talona et Loviatar soient de terribles rivales, toutes deux servirent Bhaal jusqu'à sa mort. Loviatar adore se moquer de la laideur de Talona, du peu de fidèles qu'elle a, de ses attaques lâches et inefficaces, et surtout de sa ridicule

sphère d'influence (de l'avis de la Vierge des Douleurs). Inutile de dire que Talona prend un immense plaisir à voir sa rivale subir le moindre revers, à tel point qu'elle aide parfois les aventuriers d'alignement bon quand elle pense qu'ils peuvent nuire à la réputation de Loviatar. Depuis peu, la Dame du Poison s'est alliée avec Shar.

Avatar de Talona (mystique 28, mage 26, voleur 20)

Talona apparaît sous les traits d'une humaine décharnée, aux cheveux ébouriffés et aux doigts longs et minces. On dirait une femme voluptueuse dont les charmes ont été ravagés par la famine, la maladie et le passage du temps. Elle a accès aux sorts de toutes les sphères et de toutes les écoles, mais préfèrent ceux qui attaquent directement l'organisme de ses victimes (et qui sont pour la plupart des sorts de nécromancie). Si vous utilisez les nouvelles classes de magiciens présentées dans l'*AIDE AU JOUEUR : Talents et Pouvoirs* et l'*AIDE AU JOUEUR : Magie et Sortilèges*, Talona est également alchimiste de niveau 26 (en plus d'être magicienne). Elle bénéficie donc des facultés propres à ce spécialiste et a accès aux sorts de l'école d'alchimie.

Elle se manifeste souvent lors des grandes cérémonies religieuses, quand elle sent que ses fidèles ont besoin d'elle. Elle n'a aucun goût pour le combat. Si quelqu'un s'attaque à ses prêtres alors qu'elle est présente, elle confère certains sorts et pouvoirs à ses fidèles avant de les laisser se débrouiller seuls et de repartir. Pendant ce temps, elle ignore totalement ceux qui la prennent pour cible, faisant confiance à ses défenses naturelles pour châtier ces impertinents.

CA -2 ; VD 15 ; pv 184 ; TAC0 2 ; #AT 1
Dég 1d10+1 (+1 grâce à sa Force)
RM 70 % ; TA G (3 m de haut)
For 17, Dex 22, Con 24, Int 20, Sag 21, Cha 14
Sorts : M : 6/6/6/6/6/5/5/5/5, P : 12/12/12/11/10/9/6
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : On prétend que la danse de Talona est aguichante et que ses lèvres savent se montrer douces et aimantes. En tout cas, sauf si elle ne le souhaite pas, tout ce qui est non magique et la touche pourrit aussitôt (qu'il s'agisse d'une arme ou des griffes d'un monstre) pour se transformer en poussière au bout de 3 rounds. À moins que la créature qui touche ainsi la déesse ne le fasse par le truchement d'une arme ou d'un gantelet (auquel cas l'objet est détruit, sauf s'il s'agit d'un artefact), c'est son membre entier (bras, jambe) qui pourrit, ce qui lui inflige 1d12+10 points de dégâts. De plus, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison, sous peine de contracter une terrible maladie qui lui inflige 2d8 points de dégâts au terme du premier tour, puis 1d12 points supplémentaires tour après tour. Cette infection ne peut être stoppée que par *guérison des maladies*, *délivrance de la malédiction*, *guérison*, *souhait mineur* ou des sorts plus puissants encore. Les dégâts occasionnés par l'infection ne peuvent être soignés d'aucune manière, tant que la maladie n'a pas été stoppée.

D'un simple contact, Talona peut soigner n'importe quel être de tout mal et de toute blessure, ce qui lui permet de rendre au blessé les membres qu'il a perdus, de le délivrer de la lycanthropie, des malédictions ou de sorts tels que *quête*. Elle préfère toutefois embrasser ses prêtres pour leur communiquer des maladies fatales. C'est quand ils sont aux portes de la mort qu'elle les guérit d'un second baiser, sa salive communiquant, cette fois, l'antidote aux poisons qu'elle leur a fait ingérer. Cette expérience provoque d'abord une terrible brûlure, puis une extase sans nom ; la plupart des Taloniens rêvent de la connaître, surtout ceux qui y ont déjà eu droit et qui savent la félicité qu'elle procure (lorsque les textes sacrés évoquent avec emphase le "Baiser de Talona", c'est à cela qu'ils font référence). Ce rituel purifie l'organisme du prêtre, faisant disparaître toute faiblesse ou imperfection, avec pour résultat que, pendant 1 décade entière, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets d'attaques, les coups qu'il délivre infligent systématiquement le maximum de dégâts possible et ses sorts ont eux aussi l'effet maximum (en termes de durée, de portée, de zone d'effet et de dégâts).

Autres manifestations

Talona peut également prendre la forme d'une lueur jaune et brune flottant au-dessus d'un lieu où règnent la maladie et la mort (un champ de bataille, par exemple). Elle ressemble alors à une flamme dansante, capable de se téléporter sur de courtes distances. Elle est incapable de parler mais peut tout de même communiquer par le biais de lettres de feu, qu'elle trace dans le bois, le sable, la terre, les cendres, etc. D'un simple contact, elle peut lancer des sorts, prodiguer son Baiser (voir ci-dessus) et communiquer télépathiquement avec les créatures de son choix, grâce à des visions qu'elle fait apparaître directement dans leur esprit (en pratique, seuls les Taloniens y ont droit). Quand elle souhaite aider ses fidèles ou montrer sa satisfaction ou sa colère, elle le fait en envoyant chasmes (tanar'ris), gulguthras (otyughs, néo-otyughs et gulguthydres), diablotins et quasits, rats (normaux ou géants), araignées (colossales, de garde ou velues). Sa présence est parfois indiquée par celle d'un lis noir ou d'une plante (ou champignon) venimeuse, qui apparaît et pousse à une vitesse stupéfiante. Les Taloniens sont persuadés que la découverte d'un morceau de jaspe ou d'ambre est signe de chance. Par contre, si la pierre précieuse éclate lorsque celui qui l'a découverte la touche, cela signifie qu'il mourra bientôt des suites d'une terrible maladie (dans le cas de l'ambre) ou d'un empoisonnement (s'il s'agit de jaspe).

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, mystiques
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Myst : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : non, Myst : non

Tous les clercs, prêtres du culte et mystiques de Talona reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Comme la plupart des divinités d'alignement chaotique mauvais, Talona est davantage crainte qu'adorée, et on la prie plus pour échapper à son attention que pour l'attirer. L'Église opère dans le plus grand secret, ce qui est logique puisqu'elle prône la mort et la maladie. C'est dans les contrées frappées par de terribles épidémies qu'elle est la plus puissante, à tel point que les fidèles de Talona se voient souvent accusés d'être à la base de ces fléaux. Nombre de rats-garous prient la Dame du Poison pour qu'elle leur permette d'infliger de terribles maladies aux humains qu'ils haïssent.

Ceux qui vénèrent activement Talona se réunissent généralement dans les catacombes et les ruines reculées. Les temples souterrains sont souvent érigés à proximité d'égouts puants ou dans des grottes humides pleines de moisissures. Les lieux de culte situés en extérieur se trouvent souvent au cœur des marécages, surtout ceux qui abritent de nombreux moustiques porteurs de maladies et où règne une perpétuelle odeur de pourrissement. Des gargouilles difformes, qui représentent des humains se tordant de douleur, sont toujours placées très en vue en ces endroits.

La Mère de Toutes les Pestes attire surtout les individus cruels. Ses prêtres sont souvent aptes à se débrouiller par eux-mêmes, mais ce sont d'abord et avant tout des sadiques reconnus. On les appelle Taloniens, les fidèles étant pour leur part connus sous le nom de Talonistes. Les prêtres se couvrent le visage de tatouages et se lacèrent le corps de manière rituelle. Jusqu'au 2ème niveau, ce sont encore des novices, et ce n'est qu'au 3ème niveau qu'ils sont enfin accueillis au sein de la prêtrise. Les prêtres du culte de la Dame du Poison reçoivent le nom d'agents du mal. Ils se battent à l'aide de dagues empoisonnées et jouent un double rôle d'aventuriers et de forces de police internes au culte. Ils représentent environ 45 % de l'ensemble des prêtres et prennent peu à peu le contrôle de l'Église. Les clercs constituent 40 % du clergé, les 15 % restants étant des mystiques. Le titre qui échoit aux agents du mal est celui de "Très Fatale Horreur", bien que les autres prêtres se contentent parfois de les appeler "Fatales" (mais jamais en leur présence). Clercs et mystiques partagent le titre de "Très Affaiblissante Sainteté", mais il n'est pas rare que ceux qui ont atteint un certain rang appellent leurs serviteurs "Jeune Venin", et ce, quel que soit leur âge.

Dogme : Talona enseigne que la vie et la mort sont en équilibre permanent, mais que la mort est la plus puissante des deux et qu'il convient donc de la respecter et de l'honorer. De plus, l'équilibre ne s'explique que parce que les naissances sont très nombreuses. C'est bien la preuve que la mort est la plus forte et qu'elle attend tout le monde. Les fidèles de la déesse doivent le faire comprendre à tous, en les passant au fil de la dague si besoin est.

Les adorateurs de Talona apprennent que, s'ils respectent la mort et les multiples façons dont leur maîtresse peut la donner, cela leur permettra de survivre plus longtemps. Quant à ceux qui se croient invincibles grâce à leur richesse, à leurs facultés martiales ou à leur don pour la magie, le souffle de Talona se chargera de leur enseigner le respect et l'humilité.

Les initiés entendent le discours suivant : "Que la douleur soit un plaisir pour toi. Talona œuvre en toi et c'est la faiblesse et la maladie qui font sa force. Elle est toujours avec toi et le reste du monde, qui que tu serves. Fais en sorte que tous les êtres vivants respectent Talona, la vénèrent et lui rendent hommage, car c'est le seul espoir qu'ils aient que les prêtres de la Dame intercèdent auprès d'elle pour qu'elle ne les emporte pas… cette fois-ci. Œuvre toujours au nom de Talona. Fais-le de manière subtile ou spectaculaire, mais assure-toi bien que tout le monde sache qu'il s'agit bien là de la volonté de la Mère de Toutes les Pestes."

Activités quotidiennes : Lorsqu'ils ne vendent pas poisons, antidotes et autres médicaments, les Taloniens arpentent Féerûne aussi discrètement que possible. Ils cherchent en permanence les nouvelles maladies et infections, multipliant les rumeurs afin de toujours grandir la réputation de leur maîtresse. Ils sont apparemment motivés par un grand besoin de respect, tant pour leur déesse et ses terribles pouvoirs que pour eux, qui la représentent dans les Royaumes. Tout au long de leur carrière, ils utilisent leur magie et s'inoculent de nombreuses substances pour que leur organisme soit immunisé contre la plupart des maladies et poisons connus. Une fois protégés de la sorte, ils soignent les malades, se font engager comme goûteurs pour riches marchands ou dirigeants paranoïaques, et enterrent ceux qui sont morts de la peste. Chaque fois qu'un royaume ou une ville-État expulse ou châtie l'un d'entre eux, pour quelque raison que ce soit, les

prêtres agissent de concert pour générer une épidémie qui lavera l'insulte. Selon certaines rumeurs, quelques Taloniens sans scrupules auraient pour habitude d'infecter de riches individus afin que leurs possessions soient saisies par l'Église au moment de leur mort (quelques menaces de contamination étant bien souvent suffisantes pour éloigner les héritiers présomptifs).

Festivités et cérémonies religieuses : Les fidèles de Talona prient leur déesse trois fois par jour (à l'aube, à midi et en soirée, l'horaire de ces rituels n'ayant toutefois rien de précis) et observent un daernuth (saint festival) tous les 12 jours. Cette fête, qui dure toute la journée, est ouverte à tous et les visiteurs sont incités à faire des offrandes à Talona pour se protéger, eux et leurs proches, de la mort, de la maladie, et ainsi de suite. À cette occasion, les prêtres prennent grand soin de soigner des lépreux et autres grands malades au vu et au su de tous. Pour bien montrer leur immunité spécifique, ils touchent également des objets contaminés, qu'ils n'hésitent pas à appliquer contre leurs lacérations toutes fraîches (qu'ils se sont faites lors d'un rituel privé). La journée est également marquée par de longs roulements de tambours, des chants graves et des airs joués à l'aide d'instruments exotiques qui proclament la gloire de Talona. Les prêtres de bas niveau vendent du poison (pour éliminer la vermine, bien sûr), des antidotes et des breuvages curatifs, assistés en cela par certains de leurs supérieurs, lesquels diagnostiquent l'état des malades (avec un taux d'erreur remarquablement bas) et prescrivent les remèdes appropriés en échange d'honoraires élevés (entre 50 et 100 po la consultation).

Une fois l'an, lors du daernuth qui tombe tout près de l'équinoxe messale, les initiés sont accueillis dans les rangs de la prêtrise. Cette occasion est marquée par une terrible cérémonie privée, au cours de laquelle se multiplient scarifications rituelles et tatouages sacrés. Les individus particulièrement laids (Charisme 3 ou 4) qui s'y prêtent s'aperçoivent en fait que le rituel améliore leur Charisme (il le fait passer à 5), car les nombreuses cicatrices dont ils sont par la suite couverts engendrent le respect de la plupart des gens. Quant aux prêtres du culte, ils mettent une telle ardeur à se défigurer que leur score de Charisme tombe à un maximum de 11 (s'il était exceptionnellement bas, il monte à 5, comme indiqué ci-dessus).

Lieux de culte principaux : La Maison de la Nuit, temple-palais fortifié de Tashlura, est le plus grand temple dédié à Talona. Dirigée par la Dame Funeste Thalaera Indlerith, elle est défendue par une armée de gardes au masque noir, assistés de gargouilles et de golems. Dans ses entrailles, les Prêtresses de la Nuit concoctent des poisons, des potions qui transmettent de terribles maladies par ingestion ou contact et, bien sûr, des antidotes pour tous leurs breuvages nocifs (qu'elles vendent à un prix très élevé). Elles font sans cesse le tour des palais et autres manoirs de Féerûne pour vendre parfums et vins fins à la noblesse des Royaumes, mais tout le monde sait bien quelle est leur véritable profession. La plupart s'intéressent également à la politique (et aux affaires de cœur locales), certaines qu'elles sont que la crainte qu'elles inspirent les protège de la mort, qui guette souvent ceux qui osent s'immiscer dans ces intrigues de cour.

Ordres affiliés : L'Église ne peut se targuer d'avoir le moindre ordre militaire, mais Talona est servie par une cabale de voleurs et autres malfrats. Les Rats de la Peste forment une organisation de voleurs, assassins et autres rats-garous opérant dans le Nord et le Mitan Occidental. On s'accorde généralement pour penser que leur base secrète se trouve dans les Collines du Rat et qu'elle est reliée à Montprofont. L'organisation n'a apparemment pas souffert de la terrible explosion qui a ravagé Montprofont lors de l'Année du Bouclier (1367 CV).

Les Enfants de la Mère des Pestes est le nom d'une guilde d'égorgeurs active à Chondath et dans le Bief de Vilhon. Elle était autrefois composée de croisés cherchant à faire s'étendre la Guerre Pourrissante pour en faire le plus grand fléau de Talona, mais ce n'est plus aujourd'hui qu'une confrérie de guerriers et de voleurs qui se livrent au racket dans la région et font planer la menace de la vengeance de la Dame du Poison sur ceux qui leur résistent (à l'heure actuelle, il n'y a plus le moindre croisé au sein de la prêtrise).

Au cours du Temps des Troubles, Talona est apparue à un mage maléfique du nom d'Aballister, qu'elle a prié de fonder un ordre réunissant magiciens, prêtres et guerriers. Aussitôt, le Château de La Trinité, forteresse bâtie à l'intérieur d'une montagne, a été érigé au nord-est des Monts des Flocons. La déesse a alors enseigné à Aballister comment mettre au point la Malédiction du Chaos (ou *Tuanta Suiro Miancy*, la Très Fatale Horreur), qui lui servirait à éliminer ceux qui servaient la cause du bien dans la région. Mais la citadelle, à laquelle on accédait par un véritable labyrinthe de galeries, fut finalement détruite par un groupe d'aventuriers menés par un certain Cadderly, prêtre de Déneïr résidant dans l'Édifiante Bibliothèque. Ces derniers n'arrivèrent à détruire La Trinité qu'au terme de nombreux affrontements, dans la bibliothèque, les Monts des Flocons et la proche Forêt de Shilmista, mais il n'est pas impossible que quelques survivants de l'organisation se soient regroupés pour fonder un autre ordre secret.

Vêtements sacerdotaux : Tous les prêtres de Talona portent une robe verte et grise dont les manches sont sciemment déchirées. Ce vêtement peut être lavé, mais jamais reprisé, et il finit systématiquement en lambeaux. Par orgueil, la plupart des prêtres continuent de le porter jusqu'à se retrouver presque nus. À partir d'un certain niveau, les Taloniens sont couverts de tatouages et de cicatrices. Certains pratiquent même le piercing (ceux-là arborent souvent toute une série d'anneaux plantés dans la poitrine, reliés par de fines chaînes de métal). Qu'elles soient prêtresses ou fidèles, les femmes qui vénèrent Talona portent souvent des boucles d'oreilles et des coudières de métal noir qui prennent la forme de griffes.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils se préparent au combat ou se lancent dans une aventure qui risque de s'avérer dangereuse, les Taloniens revêtent une armure noire et pourpre garnie de pointes. Ils veillent toujours à ce que cette armure soit la plus impressionnante (et la plus résistante) possible.

Seuls les agents du mal ont droit aux dagues de cérémonies. Cela ne les gêne nullement d'employer cette arme empoisonnée au combat. Quand quelqu'un d'autre qu'un fidèle de Talona s'empare de l'une de ces dagues, il s'attire les foudres de la déesse et de son clergé.

Prêtres du culte (agents du mal)

Pré-Requis :	Constitution 14, Sagesse 14
Carac. Prim. :	Constitution, Sagesse
Alignement :	CM
Armes :	Toutes les armes contondantes (type C) plus la dague de cérémonie, dont la lame creuse contient du poison et est frappée du sceau de Talona (à moins que ce dernier ne soit gravé dans la poignée)
Armure :	Au choix
Sphères (maj) :	Astrale, chaos, combat, conjuration, divination, garde, nécromancie, soins
Sphères (min) :	Générale, charme, protection
Objets Magiques :	Comme les clercs
Comp. Requises :	Aucune
Comp. Sup. :	Dague de cérémonie (compétence martiale), herboristerie

- Les agents du mal bénéficient d'un bonus de +4 à tous leurs jets de sauvegarde contre le poison.
- Ils sont immunisés contre les maladies normales et peuvent se protéger des maladies magiques s'ils réussissent un test de Constitution (assorti d'un bonus de -4). Lorsque les chances d'infection s'expriment en pourcentage, celui-ci est réduit de moitié pour les prêtres du culte de Talona.
- Les agents du mal ont droit à un jet de sauvegarde normal contre les poisons qui n'en autorisent pas en temps normal.
- Ils reçoivent un bonus de -4 au test d'Intelligence lorsqu'ils font usage de leur compétence d'herboristerie pour préparer des poisons.
- Au 3ème niveau, ils deviennent capables d'identifier les poisons purs à l'odeur.
- Au 5ème niveau, ils peuvent identifier les poisons dilués dans un autre liquide en le goûtant du bout des lèvres (ce qui n'a aucun effet sur eux).
- Au 7ème niveau, ils peuvent identifier les substances toxiques mélangées à la nourriture en la goûtant (là encore, cela est sans effet sur eux).
- Toujours au 7ème niveau, ils acquièrent la faculté de jeter *contagion* (sort de magicien, niveau 4, mais uniquement utilisable au contact) ou *contact venimeux* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *contamination* (forme inversée du sort de prêtre de niveau 3, *guérison des maladies*) 1 fois/jour, au contact. Sous sa forme affaiblissante, la maladie prend le nom de pourriture verte et donne une teinte verdâtre et légèrement lumineuse à la peau de la victime. Sous sa forme mortelle, elle se nomme mort putréfiante : les os du malade se fragilisent, sa peau se desquame de toute part, jusqu'à ce que son organisme succombe aux germes qui l'agressent en permanence.
- Enfin, au 13ème niveau, les agents du mal peuvent cracher un *nuage de peste* (sort de prêtre, niveau 4) ou un *nuage puant* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Si l'agent du mal a un score de Charisme supérieur ou égal à 12, Talona exige qu'il se mutile et se tatoue pour le faire tomber à 11 lorsqu'il est intégré à la prêtrise (c'est-à-dire au 3ème niveau). Au besoin, s'il refuse, d'autres peuvent le défigurer à sa place. À l'inverse, les individus qui n'ont que 3 ou 4 en Charisme tirent un certain bénéfice de la cérémonie, qui leur attire ensuite la crainte et le respect des autres (leur Charisme passe à 5).

Sorts de Talona

Deuxième niveau

Contact venimeux (Altération, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort fait apparaître une lueur brune autour de la main du prêtre (ou, s'il préfère, de son pied). Dans les 5 rounds qui suivent, il doit absolument toucher sa cible, sans quoi la magie se dissipe sans effet. Pour toucher, le personnage doit réussir un jet d'attaque. Cela fait (il n'est pas nécessaire de toucher la peau de la victime, un simple contact avec son armure suffit), la lueur devient plus vive l'espace d'une seconde, avant de disparaître. La créature prise pour cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts.

En cas de succès, la victime subit 1 point de dégâts et la corrosion véhiculée par le sort creuse un trou dans son armure ou ses vêtements pour venir marquer sa chair de manière atroce (elle provoque une éruption de bubons rouges). Cette blessure se traduit par une perte temporaire de 2 points de Charisme, mais elle disparaît (et les points de caractéristique sont récupérés) si l'individu se repose ou bénéficie de sorts curatifs (comme *soins des blessures légères*).

Si elle rate son jet de sauvegarde, la victime encaisse 6 points de dégâts et est ralentie jusqu'au terme du round suivant (comme si elle était victime d'un sort de *lenteur*). Lors du deuxième round, elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas de succès, elle subit 1 point de dégâts supplémentaire et est marquée comme indiqué au paragraphe précédent. À ce moment, le sort cesse de faire effet. Par contre, si le second jet de sauvegarde est lui aussi raté, elle perd 3d6 points de vie supplémentaires et doit effectuer deux tests de caractéristiques : un de Constitution et un de Force. Si elle réussit les deux, le sort s'arrête sans autre effet néfaste. Si elle rate l'un des deux tests, elle subit 1d8 points de dégâts supplémentaires et perd connaissance (mais il est possible de la réveiller dès le round suivant). Enfin, si elle rate les deux, les dégâts additionnels se montent à 1d10 points et elle tombe dans le coma ; il est alors impossible de la réveiller tant que 1d12+2 rounds ne se sont pas écoulés.

Une fois qu'il a touché sa victime, le prêtre peut agir comme il l'entend.

Quatrième niveau

Caresse de Talona (Altération, nécromancie)

Sphère :	Combat, nécromancie
Portée :	0
Composantes :	V, S
Durée :	1 tour
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Créatures touchées
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort fait apparaître une lueur brune autour de la main (ou du pied) du prêtre. Elle persiste pendant 1 tour et le personnage peut s'en servir pour attaquer toutes les créatures qui se trouvent à proximité. Quiconque est touché par la main du personnage subit instantanément la *caresse de Talona*, à moins que le prêtre ne choisisse de ne lui faire aucun mal. Un jet d'attaque est nécessaire pour toucher un adversaire. En cas de coup au but (même si le prêtre ne touche que l'armure de sa cible), la lueur devient plus vive l'espace d'une seconde et la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts.

En cas de succès, elle subit 1 point de dégâts et la corrosion véhiculée par le sort creuse un trou dans son armure ou ses vêtements pour venir marquer sa chair de manière atroce (elle provoque une éruption de bubons rouges). Cette blessure se traduit par une perte temporaire de 2 points de Charisme, mais elle disparaît (et les points de caractéristique sont récupérés) si l'individu se repose ou bénéficie de sorts curatifs (comme *soins des blessures légères*).

Si elle rate son jet de sauvegarde, la victime encaisse 6 points de dégâts et est ralentie jusqu'au terme du round suivant (comme si elle était victime d'un sort de *lenteur*). Lors du deuxième round, elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas de succès, elle subit 1 point de dégâts supplémentaire et est marquée comme indiqué au paragraphe précédent. À ce moment, le sort cesse de faire effet. Par contre, si le second jet de sauvegarde est lui aussi raté, elle perd 3d6 points de vie supplémentaires et doit effectuer deux tests de caractéristiques : un de Constitution et un de Force. Si elle réussit les deux, le sort s'arrête sans autre effet néfaste. Si elle rate l'un des deux tests, elle subit 1d8 points de dégâts supplémentaires et perd connaissance (mais il est possible de la réveiller dès le round suivant). Enfin, si elle rate les deux, les dégâts additionnels se montent à 1d10 points et elle tombe dans le coma ; il est alors impossible de la réveiller tant que 1d12+2 rounds ne se sont pas écoulés.

Une fois que la *caresse de Talona* commence à faire effet, le prêtre peut agir comme il l'entend : toucher d'autres victimes (si la durée de l'enchantement n'est pas arrivée à son terme), lancer d'autres sorts, combattre à l'aide d'une arme, etc. La caresse ne peut être transmise par le biais d'une arme ; le prêtre doit impérativement toucher sa victime de la main (ou du pied).

Nuage de peste (Altération, évocation)

Sphère :	Combat, élémentaire (air)
Portée :	10 m/niveau
Composantes :	V, S
Durée :	4 rounds
Temps d'incantation :	7
Zone d'effet :	Nuage de 12 m de large, 6 m de long et autant de haut (dont la forme peut être modifiée dans les endroits étroits)
Jet de sauvegarde :	Spécial

Ce sort crée un nuage de gaz vert-jaune ressemblant à celui que produit le sort *nuage de mort*. Toutefois, à l'inverse de l'enchantement de magicien, le *nuage de peste* est impossible à déplacer, par quelque moyen que ce soit (une *dissipation de la magie* réussie le force tout de même à se volatiliser). Le prêtre n'est pas affecté par le gaz toxique, pas plus que les individus arborant le symbole sacré de Talona. Toutes les autres créatures pénétrant dans le nuage doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts.

Au cours du premier round (ou au moment de l'exposition, pour ceux qui entrent dans la zone d'effet), ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas affectés. Par contre, ceux qui le ratent subissent 1d4 points de dégâts et se mettent à tousser violemment. Il leur est impossible de parler, lancer des sorts ou effectuer la moindre tâche exigeant un minimum de Dextérité (crocheter une serrure, écrire, etc.).

Lors du deuxième round (ou à la deuxième exposition, pour ceux qui sont sortis une première fois du nuage et qui y entrent de nouveau), un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire. En cas de succès, la victime perd 1d4 points de vie et se met à tousser. En cas d'échec, les dégâts sont bien plus importants (3d4 points), l'individu tousse de plus en plus fort et tous ses mouvements sont ralentis (comme s'il était affecté par le sort *lenteur*). De plus, sa vision se brouille : il subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque, a du mal à différencier amis et ennemis trop proches, et risque de trébucher ou de heurter les autres s'il se déplace.

Durant le troisième round (ou à la troisième exposition), il faut effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas de succès, la victime continue de tousser et subit 1d4 points de dégâts supplémentaires. Par contre, si elle le rate, elle perd 4d6 points de vie et sombre dans l'inconscience.

Enfin, au cours du quatrième et dernier round (ou à la quatrième exposition), un dernier jet de sauvegarde doit être effectué. Là encore, si la victime le réussit, elle perd 1d4 points de dégâts et continue de tousser jusqu'à ce que la fumée se dissipe. En cas d'échec, elle tousse de plus belle, perd 4d6 points de vie et est ralentie pendant 1d4+1 rounds après que le nuage s'est dissipé. De plus, elle contracte une maladie pulmonaire qui réduit sa vitesse de déplacement de 1, provoque des contractions de ses muscles faciaux et lui inflige 1 point de dégâts tous les 2 jours. Il est impossible de récupérer ces points de vie tant que l'infection n'a pas été soignée. Cette maladie est connue sous le nom de grimace de Talona, en raison des contractions faciales involontaires qu'elle provoque. Elle peut être soignée à l'aide de sorts ou de certains remèdes à base de plantes, mais le repos ne suffit pas.

Cinquième niveau

Bénédiction de Talona (Abjuration, nécromancie)

Sphère :	Nécromancie, protection
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	1 tour
Temps d'incantation :	8
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Bénédiction de Talona n'a d'effet que si la peau nue du prêtre touche celle du sujet. Grâce à ce sort, l'individu touché (qui peut être le prêtre lui-même) est temporairement immunisé contre tous les poisons (ce qui inclut les divers regards venimeux et toutes les formes d'empoisonnement par le sang) et toutes les maladies (y compris la lycanthropie et le mal pourrissant véhiculés par les momies). Le sort prévient également les infections parasitaires, la gangrène et le développement de maladies existantes (comme la lèpre ou une mutation due à une contamination d'origine végétale). Il chasse aussi les vers putrides du corps du sujet sans lui faire le moindre mal et tue toutes les mousses, moisissures et autres spores en contact avec lui.

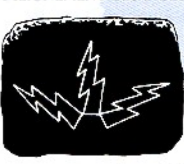
Talos

(le Destructeur, l'Enragé, l'Étoile des Tempêtes, Seigneur des Tempêtes)

Puissance majeure du Pandémonium, CM

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Tempêtes, destruction, rébellion, incendies, tremblements de terre, ouragans
AUTRES NOMS :	Bhaelros (à Calimshan), Kozath (chez les Bédains de l'Anauroch), Malyk (dans les Tréfonds Obscurs)
NOM DU DOMAINE :	Pandesmos/Les Tours de la Destruction
SUPÉRIEUR :	Aucun
ALLIÉS :	Aurile, Malar, Umberlie, Velcharoine

ENNEMIS : Chauntéa, Déneïr, Eldath, Gond, Heaum, Lathandre, Maïlikki, Mystra, Oghma, Shiallia, Sunie, Sylvanus, Tyr
SYMBOLE : Trois éclairs de couleurs distinctes partant du même point
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : LN, N, CN, LM, NM, CM



Talos incarne les forces destructrices naturelles. C'est le dieu des tempêtes, des incendies de forêt, des tremblements de terre, des tornades, des ouragans, bref, de la destruction sous toutes ses formes. Il attire tous ceux qui aiment piller, voler et ravager. Ses actes semblent souvent mesquins et vengeurs ; la plupart du temps, ils sont motivés par la colère et le désir de toujours paraître fort, tant aux yeux de ses fidèles qu'à ceux des autres dieux de Féerûne. Il aime voir ses adorateurs brûler, casser, inonder ou détruire de quelque manière que ce soit. Il est comme un enfant malicieux et capricieux dont la colère n'a pas de limites et qui se prouve qu'il existe en faisant pleuvoir la dévastation sur ceux qui sont trop faibles pour s'opposer à lui. Sous l'identité de Malyk, il tente de s'emparer de la magie entropique pour accroître d'autant sa sphère d'influence. Mais Mystra voit clair dans son jeu et le plan de Talos n'a que peu de chances d'aboutir maintenant que la déesse de la magie lui a ouvertement déclaré la guerre.

L'art religieux représente Talos sous les traits de son avatar (voir ci-dessous). Sa résidence, les Tours de la Destruction, est également connue sous le nom de Tours Hurlantes ou de Tours des Vents Tourbillonnants, en raison des bourrasques incessantes qui s'enroulent autour. Aurile, Malar et Umberlie le servent. Collectivement, tous quatre sont connus sous le nom de Dieux de la Furie. On prétend que le Dieu des Tempêtes s'entend bien avec Aurile, mais ce qui est sûr, c'est qu'il ne se gêne pas pour empiéter sur la sphère d'influence de sa servante. Le flirt auquel il se livre avec Umberlie ne parvient pas à cacher la rivalité qui existe entre eux. Enfin, il n'est allié à Malar que par la force des choses, et ce dernier le tuerait s'il en avait le pouvoir. Depuis peu, le Seigneur des Tempêtes a permis au mortel Velcharoine le Puissant de prétendre à un statut de demi-dieu, mais il serait surprenant que Velcharoine survive longtemps, compte tenu du genre "d'aide" que Talos prodigue à ses serviteurs.

En plus de ses ennemis divins évoqués ci-dessus, Talos considère comme ses adversaires directs tous ceux qui osent faire appel à la magie pour contrôler systématiquement le climat, ce qui inclut les magiciens de Nethéril et de Myth Drannor de par le passé, et ceux de Thay et d'Halruaa à l'heure actuelle.

Avatar de Talos (guerrier 37, mage 27, clerc 15)

Quand Talos apparaît dans les Royaumes, ce qui est rare, il le fait sous les traits d'un homme jeune, barbu et large d'épaules. Il est borgne, l'un de ses yeux étant caché sous un bandeau noir. Certains sages prétendent que l'orbite masquée ne contient pas de globe oculaire, mais des étoiles tourbillonnantes. Talos est vêtu d'un demi-harnois (sans casque), qu'il porte sur une armure de cuir noire et avec des gants en peau de même couleur. Il peut lancer des sorts de n'importe quelle école et a accès à la majorité des sphères (les suivantes lui sont interdites : animale, création, loi et végétale). Il est toutefois incapable d'utiliser les sorts de la sphère du soleil qui permettent de générer de la lumière.

CA -5 ; VD 15, vl 24 ; pv 235 ; TAC0 -10 ; #AT 5/2
Dég 1d6+19 (*bâton +1*, +14 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation au knout, à la dague et au fouet)
RM 65 % ; TA E (3,60 m de haut)
For 25, Dex 17, Con 23, Int 19, Sag 17, Cha 18
Sorts : M : 6/6/6/6/6/6/5/5, P : 8/8/7/6/4/2/1
Sauvegarde : PPMM 3, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Lorsque Talos soulève son bandeau, son orbite vide crache une *chaîne d'éclairs* frappant les cibles de son choix. De la même manière, s'il ôte son gant droit, la main part avec, révélant que son bras est creux. De l'orifice jaillissent deux *cônes de froid* par round, en plus des sorts que Talos peut lancer par ailleurs. Enfin, s'il enlève son gant gauche, son bras creux laisse échapper 3 bâtons. Il peut manier celui de son choix dès le round suivant (avec sa main droite).

Le premier est un bâton constitué de la première masse de fer forgé des Royaumes. Il permet de faire appel au sort *contrôle des vents*, sauf que Talos n'a besoin que de 1 round pour augmenter (ou réduire) d'un cran la violence de la bourrasque, et qu'il n'est même pas nécessaire qu'il se concentre pour la stabiliser. Dans le même temps, il peut constituer un *mur de vent* autour de lui (comme le sort du même nom, mais d'une résistance stupéfiante).

Le deuxième bâton provient du premier bloc d'argent raffiné de Féerûne. Il fait apparaître vagues, jets d'eau et tourbillons. Son pouvoir de *séparation des eaux* est si impressionnant qu'il permet d'assécher le fond d'un fleuve, d'un lac ou même d'une rade. Vagues et jets d'eau ont un TAC0 de 7 et infligent 5d6 points de dégâts. Pour ce qui est des effets que les pouvoirs du bâton ont sur les navires, les bâtiments et la topographie, référez-vous aux sorts *séparation des eaux* et *élévation des eaux* (forme inversée d'*abaissement des eaux*), si ce n'est que Talos affecte une zone de 5 km de diamètre.

Enfin, le troisième bâton a été taillé dans le tronc du premier arbre abattu dans les Royaumes (on prétend qu'il s'agit d'un houppelonde). Il peut provoquer des *tremblements de terre* et des *glissements de terrain* si importants qu'ils ouvrent des failles béantes dans le sol. Les *glissements de terrain* produits sont similaires à ceux que l'on doit au sort du même nom, si ce n'est que Talos affecte une zone carrée de 5 km de côté. L'onde de choc se propage dans le sol, jusqu'à heurter la première strate rocheuse, ce qui prend un total de 5 rounds. Le bâton n'a pas besoin de conjurer un élémental de la terre. Quant au pouvoir de *tremblement de terre*, il est semblable au sort du même nom, jeté par un prêtre de niveau 30.

Talos peut également manier n'importe lequel de ces bâtons comme un *bâton +3*. Il est immunisé contre la foudre et l'électricité (sauf celle qui jaillit de son orbite vide), mais aussi contre le froid (sauf celui que produit son bras droit), le vent, l'air ou l'eau.

Des rumeurs extrêmement persistantes affirment que si Talos venait un jour à ôter en même temps son bandeau et ses deux gants, il serait aussitôt détruit. En tout cas, chaque fois qu'il a été blessé par l'un de ses bâtons ou encore par l'attaque spéciale de son orbite vide ou de son bras droit, il a disparu pendant 4d10 jours, au cours desquels il est resté incapable de se manifester sous quelque forme que ce soit et même d'octroyer le moindre sort à ses prêtres.

Autres manifestations

Talos se manifeste généralement sous la forme d'un rire colossal au beau milieu d'un ouragan. Parfois, cette marque d'hilarité s'accompagne de deux yeux qui ressemblent davantage à des braises géantes et qui sont entourés d'air tourbillonnant. En mer, cette manifestation se traduit systématiquement par la disparition d'un ou plusieurs navires.

Dans les zones urbaines, Talos préfère prendre la forme de deux nuages noirs ressemblant aux poings d'un titan. Un coup de tonnerre retentit alors et un éclair relie les deux nuages. Si le dieu est en colère, les deux nuages libèrent chacun un éclair qui se ramifie en tous sens pour frapper toutes les créatures qui sont à l'origine de son courroux (et leur infliger 9d6 points de dégâts à chacune). À l'inverse, si le dieu est satisfait, la foudre qui jaillit est rouge et droite. L'élu qu'elle vient frapper est soigné et reçoit éventuellement des sorts, ainsi que des pouvoir tels que l'infravision, ou encore la faculté de voler ou d'y voir au travers des solides (comme à l'aide d'un *anneau de rayons X*).

Parfois, Talos agit également par le truchement des gargouilles, chiens de Yeth, quasits, marcheurs de vent et de ces esprits élémentaires que l'on nomme tourmentes. Lorsqu'il se fait passer pour Bhaerlos (en Calimshan), il se manifeste souvent sous les traits d'un génie enturbanné à peau sombre jaillissant d'une tempête de sable.

Le clergé

CLERGÉ : Clercs, prêtres du culte
ALIGNEMENT DU CLERGÉ : CN, LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS : Cl : oui (si d'alignement neutre), PC : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS : Cl : oui (si d'alignement mauvais), PC : non

Tous les clercs et prêtres du culte et mystiques de Talos reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Ils sont également immunisés contre la foudre et l'électricité.

Talos est invoqué par ceux qui ne veulent pas se faire remarquer par lui, et non par ceux qui cherchent à attirer son attention. Il n'a que très peu de fidèles qui soutiennent et encouragent les ravages qu'il occasionne. Il est davantage craint que respecté, ce qui explique que son Église préfère se cacher (ce qui n'empêche pas que sa présence pernicieuse se fasse sentir dans toutes les régions des Royaumes). Ses prêtres sont presque tous itinérants et prédisent à qui veut les entendre les catastrophes et désastres à venir. La plupart du temps, ces prédictions sont on ne peut plus exactes, ne serait-ce que parce que Talos (ou les prêtres eux-mêmes) s'en assure. Mais cela ne fait rien pour rendre les serviteurs du dieu populaires auprès des gens du peuple, et c'est une raison supplémentaire qui les pousse à beaucoup voyager.

Les prêtres exultent en voyant les ravages que la nature peut causer quand elle se met en colère. Ils sont bien souvent fanatiques, de même que les fidèles, et leur caractère les pousse souvent à l'autodestruction (mais, dans ce cas, ils veillent toujours à emporter autant de gens que possible avec eux). La protection que le Seigneur des Tempêtes confère à ses représentants mortels fait que ces derniers sont très appréciés par tous ceux qui recherchent le pouvoir ou qui aiment d'abord et avant tout détruire. Les novices qui désirent entrer dans la prêtrise se voient confirmer leur ordination par Talos lui-même, sous la forme de deux petits nuages noirs. L'éclair rouge qui en jaillit ne fait pas le moindre mal au mortel et lui apprend télépathiquement qu'il a été choisi pour servir l'Étoile des Tempêtes. C'est ce que l'on appelle être touché par la grâce de Talos.

Les prêtres du culte, que l'on connaît sous le nom de maîtres des tempêtes (quel que soit leur sexe), constituent 80 % du clergé, les 20 % restants étant des clercs. Ces derniers sont souvent des aventuriers et des agents opérant en dehors de la hiérarchie. Tous les groupes sont dirigés par les seigneurs des tempêtes. Les titres les plus utilisés par l'Église sont, par ordre d'importance : Prieur des Tempêtes, Érudit des Nuées, Vent Cinglant (prêtre confirmé), Seigneur/Dame de la Furie, Œil de la Tempête, Ravageur, Hérault des Tempêtes (grand prêtre), Haut Hérault des Tempêtes et Maître/Maîtresse du Temps.

À partir du rang de Hérault des Tempêtes, les sorts liés aux forces de la nature que le prêtre peut lancer (comme *appel de la foudre* et *colonne de feu*) voient leurs dégâts doubler. Les plus hauts titres de l'Église sont donc décernés et confirmés par Talos lui-même (un prêtre qui oserait s'autoproclamer Hérault des Tempêtes serait aussitôt détruit par le dieu). Les Talotiens de haut niveau peuvent priver leurs subalternes de tout sort pendant une journée entière grâce à un puissant (et secret) enchantement de niveau 7, ce qui leur permet de s'assurer de leur obéissance. La plupart d'entre eux n'hésitent pas à menacer de se servir de ce pouvoir pour rassembler d'autres prêtres, ce, afin d'invoquer de puissantes tempêtes contre les Ménestrels, Lathandriens et autres insolents qui ont osé s'en prendre à eux.

Les prêtres Calishites de Bhaelros et ceux de Talos se sont brièvement affrontés afin de déterminer lequel de leurs deux seigneurs était le "seul vrai dieu de la destruction". Comme Bhaelros n'est qu'un autre nom du Seigneur des Tempêtes, ce dernier s'est beaucoup diverti à voir ses fidèles se faire la guerre en son nom. Mais, depuis peu, les relations sont redevenues cordiales entre les deux camps.

La plupart des lieux de culte doivent être tenus secrets en raison de la mauvaise réputation de l'Église. Le culte de Talos est d'ailleurs interdit dans de nombreuses contrées. Là où les temples érigés au vu et au su de tous existent, ils prennent généralement la forme de forteresses afin que les fidèles puissent se défendre en cas de soulèvement du peuple.

Dogme : Talos est le côté obscur de la nature, la force aveugle et destructrice qui peut frapper à tout moment. Les Talotiens apprennent que la vie n'est qu'une succession d'événements aléatoires et chaotiques. Les fidèles doivent donc prendre tout ce qu'ils peuvent, et le plus tôt possible, car qui peut prédire quand Talos frappera de nouveau ?

Les prêtres ont pour mission d'enseigner à tous quelle est la puissance de leur dieu, et de répéter encore et encore qu'il commande à toutes les forces destructrices de Féerûne. Il ne leur faut jamais cesser de prêcher de la sorte, afin que tout le monde comprenne qu'il est nécessaire de vénérer le Dieu des Tempêtes, sans quoi il annihilera toute forme de vie. Ses serviteurs ne doivent pas avoir peur des ouragans, incendies de forêt et autres tremblements de terre, car sa puissance les protège. Qu'ils le montrent autant que possible aux autres, de façon à ce que tous comprennent quelle est l'étendue de la puissance de Talos.

Les Talotiens doivent faire en sorte que tout le monde craigne leur dieu, en montrant les ravages qu'il peut causer (et eux aussi). Pour éviter d'être les cibles de sa colère, il leur faut le prier avec ferveur et enseigner aux autres comment le vénérer, en leur expliquant que seul le fait de le prier lui (et aucun autre dieu) pourra les protéger des tempêtes, ouragans, tornades, crues, sécheresses, blizzards et autres phénomènes naturels. Mais ces forces peuvent également avoir une vocation défensive (par exemple, pour se protéger d'une armée orque) pour peu que Talos le veuille. Personne ne peut donc se permettre de ne pas lui rendre hommage. Les prêtres doivent répéter ce message à la moindre occasion et l'illustrer en montrant les ravages que même le plus faible des serviteurs du dieu des tempêtes peut occasionner.

Activités quotidiennes : Talos n'a jamais assez de fidèles à son goût. Il envoie donc ses prêtres aux quatre coins du monde pour qu'ils enseignent à tous l'étendue de sa puissance et convertissent d'autres fidèles (soit par la peur, soit parce que ces individus sont attirés par le pouvoir). Les Talotiens multiplient les actes de destruction aveugle pour illustrer leur message (et en profitent pour faire un exemple de ceux qui osent se dresser sur leur chemin ou qui les empêchent de pénétrer au sein d'une communauté). Certains se livrent à la rapine et au pillage avec autant d'entrain que des brigands de grand chemin, et les hameaux qui parviennent à les repousser reçoivent souvent la visite, une ou deux saisons plus tard, d'une bande de prêtres enragés, qui massacrent tout le monde et dévastent entièrement la communauté. Pour se protéger de cette pratique, quelques bourgades se payent leur groupe d'aventuriers, qui résident en permanence dans les lieux afin de prévenir de telles déprédations. En effet, rares sont les prêtres de Talos qui ont la patience de détruire une communauté à petit feu et sans prendre le moindre risque (par exemple, en la noyant sous des trombes d'eau).

Cela ne gêne apparemment pas le Destructeur que ses serviteurs se comportent de la sorte pour s'enrichir, pourvu qu'ils appellent une tempête ou se livrent à un acte de violence gratuite (l'effondrement des tours est particulièrement apprécié) au moins une fois par décade. Certains sont donc devenus de vrais hors-la-loi. Ils se font passer pour des fous furieux qui tentent de convertir les contrées qu'ils traversent au culte de Talos mais, la plupart du temps, c'est pour mieux repérer, déguisés, les cibles qu'ils attaqueront par la suite.

Festivités et cérémonies religieuses : Les Talotiens célèbrent toutes les fêtes calendaires (Herbeverte, la Longue Nuit, et ainsi de suite) au cours de rituels qui leur permettent d'invoquer la tempête. L'Appel de la Foudre est leur cérémonie la plus sacrée ; elle prend la forme du sacrifice d'un être intelligent (qui doit être tué par la foudre invoquée) et est suivie d'un cadeau que le dieu fait à ses serviteurs (en règle générale, il leur offre un sort qu'ils n'ont pas le pouvoir de lancer en temps normal, mais il peut également déclencher une terrible tempête sur un site ou un individu choisi par le ou les prêtres ayant accompli le rituel).

La Fureur est une cérémonie qui se déroule bien plus souvent. Le prêtre se met lui-même dans une rage folle et se jette tel un berserker sur tous les gens présents, hurlant à tue-tête le nom de Talos. Le rite débute par une prière (et s'achève de la même manière, si le prêtre survit), après quoi l'enragé attaque à l'aide de sorts et de torches enflammées pour causer le plus de ravages possible en un minimum de temps. Cette cérémonie revêt un caractère tout particulièrement sacré si le prêtre l'accomplit seul mais, lorsque l'ennemi est trop nombreux, il est permis d'attaquer à plusieurs, et même de créer une diversion à l'aide d'agresseurs illusoires.

Lieux de culte principaux : Le plus grand lieu de culte dédié à Talos dans tout Féerûne est le Gouffre des Tempêtes, dans l'est d'Amn. Cette vallée étroite et profonde est située entre le Pic d'Assar et le Mont Thalangar, au nord-est d'Espurta. Sa forme particulière, combinée à de nombreux affleurements de fer et à des roches cristallines attirant l'électricité, fait qu'elle s'embrase de bout en bout chaque fois que la foudre touche l'une de ses parois. Les éclairs d'origine magique ont également pour effet d'attirer les nuages noirs au-dessus de la vallée, après quoi ils poursuivent leur route pour déverser la colère du ciel sur Amn et Téthyr. Les fidèles appellent ces tempêtes Langues de Talos. Ils considèrent que c'est là un signe que le dieu est satisfait de leurs agissements.

Nombre de Talotiens font le pèlerinage jusqu'au Gouffre, soit pour en bombarder eux-mêmes les parois à l'aide d'éclairs, soit pour regarder les autres le faire. C'est pour cette raison que les logis luxueux installés dans les cavernes du Mont Thalangar peuvent être considérés comme le plus grand temple de Talos, dont la prêtrise est très souvent itinérante. Mais d'autres édifices dédiés au dieu existent tout de même, notamment sur le territoire de Hlondeth, dans le Bief du Vilhon. Là, le temple est bâti au pied du Mont Ugruth, volcan en semi-activité.

Ordres affiliés : Nombre de brigands et pillards rendent hommage à Talos et ses prêtres, mais aucune de ces bandes n'est suffisamment organisée pour être considérée comme un ordre affilié. Certaines rumeurs font état d'un groupe de magiciens spécialisés dans d'étranges combinaisons de sorts élémentaires. Ces Seigneurs de la Tourmente vénéreraient Talos. Enfin, on dit également que le dieu aide certains nécromanciens à devenir des liches et qu'il reçoit les prières d'une cabale de sages et de jeteurs de sorts déments, le Cercle de la Rouille et du Ver, dont le but est de précipiter la fin du monde.

Vêtements sacerdotaux : Les grands prêtres de Talos revêtent une robe bleue, parsemée de traînées écarlates et qui semble parcourue d'éclairs (il s'agit là d'une petite illusion), tandis que leurs subalternes revêtent une robe et une cape noires, ornées de taches et de traînées argentées ou dorées (c'est cette tenue, et le fait qu'ils annoncent toujours les catastrophes à venir, qui leur vaut le surnom de "corbeaux de malheur"). Le revers de cette robe est systématiquement déchiqueté ou, au moins, irrégulier. Le prêtre porte également un bandeau noir sur l'œil, même s'il a une très bonne vue.

En plus du symbole décrit plus haut, le clergé en utilise fréquemment un autre sur ses bannières : il s'agit d'un éclair blanc, frappant entre deux traits horizontaux de même couleur, sur fond rouge sang. L'éclair vient toujours de la gauche et zigzague de manière très prononcée avant de toucher le "sol".



Vêtements de tous les jours : Les prêtres de Talos aiment tellement détruire qu'ils s'équipent de manière à pouvoir le faire si jamais leurs sorts venaient à leur faire défaut. Lorsqu'ils ne prennent pas part à leurs rituels, ils tombent souvent dans l'un des deux extrêmes suivants : soit ils s'arment jusqu'aux dents et revêtent l'armure la plus menaçante qu'ils parviennent à trouver, soit ils se passent d'armure et se protègent uniquement à l'aide de leurs objets magiques (ce, pour que leurs attaques aient l'air totalement suicidaire).

Prêtres du culte (seigneurs des tempêtes)

PRÉ-REQUIS :	Force 13, Sagesse 14
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	CM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus le javelot
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, animale, astrale, chaos, climat, combat, conjuration, élémentaire, guerre, nécromancie, soins, soleil
SPHÈRES (MIN) :	Création, divination, protection, temps
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, plus les javelots magiques
COMP. REQUISES :	Météorologie
COMP. SUP. :	Aucune

- Les seigneurs des tempêtes ne sont pas affectés par les températures extrêmes, tant dans un sens que dans l'autre. Ils ne risquent jamais de mourir de froid, même s'ils sont nus et mouillés, de même qu'ils peuvent traverser sans danger les feux d'origine naturelle (mais il n'en va pas de même de leurs habits et équipement). Par contre, le feu et le froid magiques leur infligent les dégâts normaux, de même que les souffles enflammés ou glacés.
- Ils sont totalement immunisés contre la foudre et l'électricité.
- Ils peuvent lancer *poigne électrique* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la faculté de jeter *appel de la foudre* (sort de prêtre, niveau 3) ou *chevaucher le vent* (sort de magicien, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils ont la possibilité d'utiliser *marche sur les eaux* (sort de prêtre, niveau 3) à volonté.
- Toujours au 5ème niveau, ils peuvent lancer *contrôle des vents* (sort de prêtre, magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils deviennent capables de jeter *éclair* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/jour. Il leur est toutefois impossible de faire appel à cette faculté s'ils portent une armure un tant soit peu métallique (ce qui inclut l'armure de cuir cloutée). Par la suite, ils gagnent une utilisation quotidienne supplémentaire de ce sort tous les 3 niveaux (2 fois/jour au 10ème niveau, 3 fois/jour au 13ème, etc.).
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *contrôle du climat* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/jour. Ils ont la faculté d'aggraver le climat à leur gré, sans toutefois pouvoir sortir du cadre qui leur est imposé par les conditions existantes (voir la table présentée dans la description du sort). Par contre, ils sont incapables de l'améliorer.
- Enfin, au 15ème niveau, ils peuvent provoquer un *tremblement de terre* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/jour.

Sorts de Talos

Deuxième niveau

Fouet de vent (Altération, évocation)

Sphère : Climat
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : 1/2

Cet enchantement fait apparaître un fouet invisible, intégralement constitué de vent, dans la main du prêtre. Ce dernier peut s'en servir pour combattre, en utilisant son TAC0 normal. Il délivre 2 points de dégâts par coup. De plus, si la victime était en train de lancer un sort, ce dernier est gâché à moins d'avoir un temps d'incantation de 1, et le personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être violemment projeté au sol, ce qui lui inflige 1 point de dégâts supplémentaire et l'oblige à effectuer un jet de sauvegarde contre les chutes pour tous ses objets fragiles.

Le prêtre peut changer de cible à volonté, mais cela lui prend 1 round entier, pendant lequel il ne peut attaquer personne à l'aide de son *fouet de vent*. La nature du sort est telle que seule la cible désignée est frappée. Les autres créatures se trouvant sur la trajectoire du fouet sont conscientes de sa présence (il produit, en effet, un bruit constant de vent sifflant et peut projeter au loin, mais sans les endommager, des objets légers tels que plumes et parchemins), mais elles ne sont en rien affectées. Lorsque le prêtre lance un autre sort, le fouet se dissipe instantanément. Par contre, il peut se servir de ses objets magiques sans perdre le bénéfice de son sort (du moins, s'il est possible de les utiliser d'une seule main).

Troisième niveau

Bouclier anti-tempêtes (Abjuration)

Sphère : Climat, protection
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 6 rounds + 1d4 rounds
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée une barrière flottante faite d'air. Invisible et mobile, elle ne pèse rien mais arrête le vent, l'électricité, les projectiles non magiques, la chaleur et le froid. Il attire toutes les décharges électriques qui se produisent à 10 m à la ronde et les absorbe sans danger pour quiconque. De la même manière, il neutralise la chaleur (ce qui inclut le feu) et le froid (y compris la glace), mais ne peut le faire qu'une seule et unique fois par extrême de température. S'il se heurte de nouveau à une forte chaleur (ou à un grand froid) après avoir déjà annulé la première, il bloque bien la seconde mais se dissipe en même temps.

Le bouclier a une épaisseur fixe de 15 cm, mais ses autres dimensions sont variables (3 m2 par niveau). Il est possible de le fixer de manière à bloquer un passage, ou encore de le plier sur lui-même pour constituer une barrière plus étroite qui ne risque pas de se coincer dans un couloir étriqué. Le prêtre peut le faire pivoter en se concentrant, et même le déplacer à VD vl 12 (B). Par contre, s'il lance un autre sort, le bouclier cesse aussitôt de lui obéir et reste stationnaire jusqu'au terme de sa durée.

Le *bouclier anti-tempêtes* fonctionne dans les deux sens mais ne protège que des projectiles non magiques. Les autres armes (épées, etc.) peuvent le traverser sans que le coup porté soit en rien modifié (mais la barrière n'est pas affectée, elle non plus).

Cinquième niveau

Cône de tempête (Altération, évocation)

Sphère : Climat, élémentaire (air)
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 4 rounds + 1 round/3 niveaux au-dessus du 9ème
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Cône de 20 m de long et 6 m de large à son extrémité
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort crée un cône de vent tourbillonnant faisant 20 m de long pour 6 m de large à son extrémité (son origine se trouve nécessairement à côté du prêtre). Chaque round, son créateur peut le déplacer d'un maximum de 3 m, vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Le *cône de tempête* dure 4 rounds, plus 1 round supplémentaire par tranche de 3 niveaux au-dessus du 9ème (5 rounds au 12ème niveau, 6 rounds au 15ème, etc.).

Les créatures prises dans la zone d'effet du cône sont ballottées en tous sens par des "projectiles" de vent concentré et frappées par de minuscules éclairs qui se succèdent continuellement au sein du tourbillon. Le vent seul inflige 5d4 points de dégâts et impose deux jets de sauvegarde (le premier contre les chutes, le second contre les chocs violents) pour tous les objets exposés, tandis que les éclairs occasionnent 2d4 points de dégâts supplémentaires (et forcent à effectuer un troisième jet de sauvegarde pour les objets, contre la foudre, celui-là). Ces effets se prolongent round après round pour ceux qui restent à l'intérieur du *cône de tempête*.

Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduit de moitié les dégâts infligés par le vent (il est impossible de se protéger contre l'électricité). Les créatures se trouvant à l'intérieur du cône sont incapables d'attaquer ou de lancer le moindre sort. Elles ne peuvent sortir de la zone d'effet de l'enchantement que si elles réussissent un test de Force et un test de Dextérité au cours du même round.

Tempus

(Seigneur des Batailles, le Broyeur)

Puissance majeure des Limbes, CN

SPHÈRE D'INFLUENCE : Guerre, batailles, guerriers
AUTRES NOMS : Tempos (chez les barbares du Val de Bise)
NOM DU DOMAINE : Limbes/Le Repos du Chevalier
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : La Cavalière Rouge, Gond, Nobanion, Uthgar, Valkur le Puissant
ENNEMIS : Garagos
SYMBOLE : Epée d'argent entourée de flammes sur fond rouge sang
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Au choix



Tempus accorde son assistance de manière aléatoire mais équilibrée, sa nature chaotique lui interdisant de favoriser un camp plutôt que l'autre. Un jour il aide les uns, le lendemain les autres, car ainsi va la guerre. On le prie surtout les veilles de bataille et ses plus grands adorateurs sont les combattants, quel que soit leur alignement. C'est donc un dieu fort, robuste et exubérant ; un vrai dieu de guerriers. Il se manifeste parfois lors d'affrontements épiques, et il arrive aussi qu'il apparaisse aux individus qui ont le pouvoir de déclencher une guerre.

Tempus est extrêmement puissant et, s'il se comporte toujours honorablement au combat, il applique un code qu'il est le seul à connaître. Il se lie peu avec les autres divinités féerûniennes et semble incapable de forger une alliance à long terme. Il aime boire, manger et chasser, mais sa grande passion reste le combat. Il y a quelques années, il a accordé son soutien à la Cavalière Rouge, ce qui a permis à cette dernière de s'élever au rang de demi-déesse. Il la considère un peu comme sa fille, une fille extrêmement douée dans la spécialité de la famille (autrement dit, la guerre).

Sa sphère d'influence est totalement à l'opposé de celle d'Eldath, qu'il juge faible et naïve. Mais il respecte les convictions de la déesse et châtie ses fidèles qui maltraitent les prêtres d'Eldath ou ravagent ses temples. Peut-être pense-t-il

que la guerre n'aurait que peu de sens si la paix n'existait pas, elle aussi. Sunie le considère comme son adversaire. Par contre, lui la juge volage et insignifiante. Il ne lui fera jamais l'honneur de voir en elle son ennemie.

Avatar de Tempus (guerrier 40, clerc 20)

Tempus est un géant de 3,60 m de haut, à l'armure de plates cabossée et maculée de sang. Son visage est caché derrière un grand heaume, mais il est impossible de ne pas sentir le poids de son regard. Il manie une imposante hache d'armes ou une épée noire à la lame ébréchée à force d'avoir trop servi. Ses bras et jambes sont nus et couverts de blessures, mais cela ne le gêne en rien. Il est parfois à pied mais, la plupart du temps, il est monté sur une jument blanche (Veïros) ou un étalon noir (Deïros). Il a accès aux sorts de toutes les sphères.

CA -7 ; VD 15 ; pv 246 ; TAC0 -10 ; #AT 5/2
Dég Selon l'arme employée +21 (*arme* +5, +14 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation ; Tempus est spécialisé dans le maniement de toutes les armes de corps à corps)
RM 75 % ; TA E (3,60 m de haut)
For 25, Dex 19, Con 25, Int 20, Sag 18, Cha 19
Sorts : P : 11/11/10/9/7/5/2
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Le sang fumant de Tempus brûle tel de l'acide (seuls les dieux sont immunisés contre sa virulence), mais quiconque en boit ne serait-ce qu'une goutte gagne 2 points de Force pendant 2d4 tours. Tempus est immunisé contre tous les sorts de type *charme*, mais aussi contre les facultés psioniques, les illusions et les enchantements visant à l'abuser ou à prendre le contrôle de son esprit. Il se régénère au rythme de 3 points de vie par round.

Il utilise de très nombreuses armes +5 de grande taille (qu'il doit manier à deux mains et qui délivrent le triple des dégâts normaux), mais aucune d'entre elles ne semble avoir de pouvoirs magiques particuliers. Leur lame est en argent, et pourtant, elle apparaît toujours noire et en mauvais état lorsque Tempus s'en sert. Il peut faire apparaître à volonté l'arme de son choix, sait toutes les manier et est spécialisé dans l'utilisation de toutes les armes de corps à corps. Si vous utilisez les règles de l'*AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques*, Tempus bénéficie de la compétence d'armure et de bouclier. On considère également qu'il est expert au combat à mains nues (sous toutes ses formes), compétent dans le maniement de toutes les armes et, enfin, grand maître dans le maniement de toutes les armes de corps à corps.

Autres manifestations

Tempus se manifeste parfois avant une bataille, auquel cas il apparaît dans un camp ou dans l'autre. S'il est monté sur Veïros, il annonce la victoire. Au contraire, si c'est Deïros qui le porte, c'est signe de défaite. Il n'est pas rare qu'il traverse le champ de bataille au grand galop, debout sur ses deux chevaux. Il exprime ainsi la nature chaotique et incertaine de tout combat.

Les prêtres qui lui demandent conseil reçoivent parfois des visions du dieu lui-même, de ses montures ou de célèbres guerriers morts depuis longtemps. À eux d'interpréter ces signes de la façon la plus judicieuse qui soit. Lors de telles visions, seuls les guerriers du passé sont capables de parler. Pour sa part, Tempus garde le silence ou pousse de véritables cris de rage (personne ne l'a jamais entendu prononcer le moindre mot sur Féerûne). Les fidèles qui prient le Seigneur des Batailles voient souvent Veïros ou Deïros. Quant à ceux qui réclament son aide en prévision d'un combat, il arrive parfois que le dieu se manifeste sous la forme d'une arme apparaissant à leur côté dans le cas où ils se seraient fait désarmer.

Lorsqu'il souhaite montrer son humeur ou envoyer de l'aide à ses serviteurs, Tempus le fait par le biais d'einheriars (anciens guerriers), d'aigles, de blaireaux, de chevaux ou de chiens de guerre, de panthères, de tigres, d'armes qui surgissent de nulle part, d'objets en acier ou de fantômes affichant les traits de compagnons défunts des combattants. Contrairement à la plupart des dieux, il n'est nullement attiré par les pierres précieuses, mais apprécie parfois celles que certaines sociétés combattantes associent à la bravoure.

Le clergé

CLERGÉ : Clercs, prêtres du culte, chamans, croisés
ALIGNEMENT DU CLERGÉ : LM, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS : Cl : oui, PC : oui, Cham : oui (si d'alignement bon), Croi : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS : Cl : non, PC : non, Cham : oui (si d'alignement neutre ou mauvais), Croi : non
Tous les clercs, prêtres du culte, chamans et croisés de Tempus reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Tempus est vénéré par tous les faiseurs de guerre, quels que soient leur alignement et les raisons qui les poussent à combattre. Ses prêtres se retrouvent fréquemment dans les deux armées opposées lors d'un conflit, car qui peut savoir quel camp le dieu de la guerre a décidé de favoriser. Ils sont le plus souvent humains, de sexe masculin et de tempérament agressif, même si les rangs du clergé sont ouverts à tous ceux qui ont un jour prié Tempus et qui ont reçu de lui, soit un sort, soit une vision, soit une aide plus concrète. Dans certaines sociétés, comme celles des hommes du nord des Sélénae ou des barbares du Val de Bise, le dieu est représenté par des chamans. Les temples qui lui sont dédiés ressemblent davantage à des forteresses qu'à des édifices religieux.

La Vallée des Dieux

On dit que même les puissances célestes ont besoin de s'amuser de temps en temps. Loin au nord de l'Épine Dorsale du monde se trouve la Vallée des Dieux. Ce paradis tel qu'il n'en existe pas d'autre sur Féerûne (ou dans n'importe quel autre plan) est la terre de détente réservée des dieux. Tout mortel y parvenant est aussitôt élevé au statut de divinité, car c'est le seul moyen d'exister en ce lieu. On ne compte plus les hommes avides de gloire et de pouvoir qui ont abandonné leur existence pour s'épuiser dans leur vaine quête de la Vallée des Dieux.

Les rangs militaires sont extrêmement courants au sein du culte. Ceux que l'on retrouve le plus fréquemment sont : Prêtre Guerrier, Épée, Terrible Épée, Lance du Seigneur, Bouclier du Dieu, Seigneur/Dame des Batailles, Maître/Maîtresse d'Armes et Maître/Maîtresse du Champ de Bataille. Mais ces titres sont souvent relégués au second plan, derrière ceux qui indiquent quel est le poste du prêtre, comme Aumônier de Guerre ou Fidèle Épée (sénéchal) d'un temple. Les rangs sont assignés en fonction des besoins et des états de service de chacun ; les grades temporaires sont courants en cas d'urgence. Le responsable d'un temple (ou d'une croisade) a le droit d'arborer l'insigne suprême de la foi : le gantelet lourd.

Dogme : Tempus ne remporte jamais la moindre bataille, il aide juste les guerriers qui le méritent à triompher. La guerre est juste, en ce sens qu'elle oppresse équitablement toutes les forces en présence et qu'elle peut tuer comme elle peut permettre d'être élevé au rang de héros. Il ne faut pas la craindre, mais la percevoir comme une force naturelle et humaine à la fois, la tempête que la civilisation amène partout avec elle.

Les fidèles doivent équiper en armes tous ceux pour qui le combat est utile, même leurs ennemis. Ils doivent se replier quand leur cause est perdue, mais jamais éviter le combat. De même, il est préférable de frapper à la tête et de vaincre rapidement, plutôt que de prolonger les hostilités des heures, voire des jours durant. Il faut défendre ce à quoi l'on tient, sous peine de le perdre, et ne jamais oublier ceux qui sont tombés au combat avant soi. Enfin, les prêtres ne doivent jamais se moquer de leurs adversaires. Au contraire, ils doivent les respecter, car la bravoure ne fait pas de distinction d'âge, de sexe ou de race.

Tempus est favorable à ceux qui se battent honorablement et sans montrer la moindre fatigue, qui frappent leurs adversaires sans retenir leurs coups mais n'ont pas recours aux tactiques de lâche, comme incendier la demeure de l'ennemi, tuer son bétail ou l'attaquer par surprise (encore que cela soit toléré dans le cas d'une petite unité s'en prenant à un adversaire largement supérieur en nombre). Les combattants doivent réfléchir aux conséquences de leurs actes avant de les commettre, et non pas partir en guerre sur un simple coup de tête. Tempus enseigne, en effet, que les individus à la langue de serpent, qui prêchent l'affrontement mais préfèrent fuir plutôt que de défendre leurs idées, sont bien plus dangereux que les chefs de horde ou de brigands.

Activités quotidiennes : Les prêtres de la guerre doivent veiller à ce que la guerre se fasse en accord avec des règles et que les soldats se comportent de manière professionnelle, c'est-à-dire en évitant les morts inutiles et les luttes intestines, qui ne peuvent que multiplier le nombre de leurs ennemis. Mais les civils doivent apprendre à combattre et être prêts à tout s'ils veulent survivre aux attaques des monstres ou des hordes d'orques. Dans le même temps, les prêtres ont pour mission de bien leur faire comprendre que Tempus aide tous ceux qui combattent sous sa bannière. Les guerriers (et plus particulièrement les mercenaires) qui utilisent le poison, polluent les puits, salent les champs, tuent les civils, torturent les innocents loin du champ de bataille et commettent d'autres atrocités similaires, ne doivent pas recevoir l'assistance des serviteurs du dieu. Au contraire, il faut étaler leurs crimes sur la place publique et les forcer à expier leurs fautes, sous peine de mort.

Les prêtres de la guerre doivent honorer la mémoire de ceux qui sont tombés au champ d'honneur, près de leur tombe, mais aussi lors de prières personnelles et de la Marche des Morts, cérémonie annuelle au cours de laquelle les prêtres remontent les rues de toutes les bourgades et invitent tout le monde à venir célébrer la Fête de la Lune dans leur temple. Ils doivent également faire leur possible pour récupérer l'armure et les armes des combattants célèbres et respectés, et ce, même si elles sont ébréchées ou rouillées. En effet, elles gardent toujours en elles une part de l'énergie et de la soif de combat auxquelles elles se sont trouvées associées.

Festivités et cérémonies religieuses : Le rituel auquel se livrent la majorité des fidèles est une prière censée les aider à se comporter vaillamment et à survivre lors du combat qui s'annonce. Ils la font généralement en s'inclinant sur leur arme de prédilection. Si jamais le fidèle acquiert une nouvelle arme juste avant la bataille (et plus particulièrement sous la forme d'un trophée), il faut y voir un signe éminemment favorable ; c'est donc cette arme qui sera utilisée lors de l'affrontement à venir.

Les jours sacrés de l'Église sont la veille et la date anniversaire des grandes batailles locales, aussi varient-ils d'une contrée à l'autre. La Fête de la Lune, qui honore les morts, est la date fixe la plus importante du calendrier. Une fois par décade, les fidèles doivent également verser un peu de sang (le leur ou celui d'un adversaire valeureux) en l'honneur de Tempus et lui dédier le Chant de l'Épée. Les prêtres accomplissent un minimum de deux rituels par jour ; le Festin des Héros à midi et le Chant des Morts au crépuscule. Dans la plupart des temples, le grand prêtre propose également le Chant de l'Épée à la nuit tombée. Tous les fidèles qui le souhaitent peuvent se joindre à lui pour prier Tempus.

Lieux de culte principaux : Le plus grand temple dédié au Seigneur des Batailles est la Grande Maison des Épées et des Bannières (le "Temple Sanglant"), qui se dresse à Ormpetarr. Voici quelques siècles, les mercenaires du Bief du Vilhon et des contrées de l'est aimaient se retrouver à l'intérieur de ce bâtiment, qui a fini par devenir un lieu de culte. Son autel d'origine, une coupe gigantesque au-dessus de laquelle flotte une épée à deux mains couverte de flammes et qui tourne lentement sur elle-même, existe toujours, au beau milieu de l'édifice. La Grande Maison forme maintenant les guerriers au combat contre paiement (tout en leur apprenant à vénérer Tempus), tout en vendant montures, armures et équipement de grande qualité. Plusieurs raids ont pris pour cible son armurerie fortifiée. Tous ont échoué et ces attaques ont cessé depuis l'Année de l'Épée (1365 CV), date à laquelle les prêtres-guerriers du temple ont éliminé jusqu'au dernier une armée d'orques qui leur était vingt fois supérieure en nombre.

Depuis le Temps des Troubles, un nouveau lieu sacré a émergé pour les fidèles du Seigneur des Batailles. Il s'agit de l'Abbaye de l'Épée, édifié à Valbataille, là où le dieu est descendu sur Toril au cours de la Guerre des Dieux. Le site exact en a été trouvé après qu'un prêtre a remonté la trace de son dieu depuis Valbrume, où Tempus a été aperçu à la bataille de la Crique des Épées. L'abbaye a été bâtie là où se dressait la demeure du légendaire guerrier Belarus, fidèle serviteur du Seigneur des Batailles en son temps.

Ordres affiliés : Nombre d'ordres sont affiliés à l'Église de Tempus. Les deux plus notables sont l'Ordre de la Lame Brisée et celui du Croc d'Acier. Le premier honore prêtres et guerriers qui se sont fait blesser au nom de leur dieu et ne peuvent plus combattre. Ses membres aident souvent l'effectif des temples et font serment de toujours défendre le site sacré où ils résident, jusqu'à la mort si besoin est. Pour sa part, l'Ordre du Croc d'Acier est une unité d'élite dont les soldats se voient souvent assigner les missions les plus hasardeuses qui soient. Nombre de compagnies de mercenaires et de groupes de croisés sont également liés à l'Église. Les mercenaires arborent généralement un symbole différent de celui qui est décrit plus haut, le leur prenant la forme d'une dague brune et rouillée, peinte en diagonale et dont la pointe, située en haut et à droite, laisse couler quatre gouttes de sang. Aucun ordre de paladins ne sert Tempus.

Vêtements sacerdotaux : Lorsqu'ils ne revêtent pas leur armure cabossée, les prêtres de Tempus arborent un casque ou une calotte en acier. Ils font toutefois attention de ne pas porter de heaume intégral, ce qui serait un affront fait au dieu de la guerre. Certains des prêtres errants les plus fanatiques n'ôtent jamais leur armure, même pour dormir mais, dans les temples et les grandes villes, il est rare que les membres du clergé se promènent en armure, sauf lors des cérémonies qu'ils organisent avant le départ d'une armée ou le début d'un siège.

La robe de cérémonie d'un prêtre de Tempus est toujours bordée de rouge sang, mais sa couleur dominante varie en fonction de la région et du rang. En règle générale, plus la robe est claire, plus le prêtre est de rang élevé. La plupart des serviteurs du dieu s'habillent en marron ou en pourpre. Le rouge et l'ambre sont réservés aux prêtres de haut rang, le jaune et le blanc aux prélats.

Les prêtres du culte, et plus particulièrement ceux de haut rang, sont reconnus au gantelet à pointes qu'ils arborent. Ce dernier coûte 10 po, mais il est possible d'en trouver de bien plus chers dans les temples d'importance. Il est considéré comme une arme perforante de taille P qui a une vitesse de 2 et inflige 1d4 points de dégâts par coup au but, quelle que soit la taille de l'adversaire. Il n'est généralement porté que par les prêtres du culte investis d'une grande autorité (par exemple, ceux qui dirigent les temples ou prennent la tête des croisades).

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils partent à l'aventure, clercs et prêtres du culte s'habillent de la même manière. Bien souvent, ils revêtent la meilleure armure qui soit et, si elle est cabossée, c'est uniquement à force d'avoir trop servi (et non pour faire joli). Ils y ajoutent un grand heaume, mais le portent toujours visière relevée (à moins qu'ils ne se débarrassent même purement et simplement de cette dernière).

Prêtres du culte (guerroyeurs)

PRÉ-REQUIS :	Force 14, Sagesse 12
CARAC. PRIM. :	Force, Sagesse
ALIGNEMENT :	CB, CN, CM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus le gantelet à pointes et une autre arme au choix
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Animale, chaos, climat, combat, divination, élémentaire, guerre, nécromancie, protection, soins
SPHÈRES (MIN) :	Générale, conjuration, garde, soleil, vigilance
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs, plus les versions magiques de l'arme choisie
COMP. REQUISES :	Aucune
COMP. SUP. :	Armurerie, combat aveugle, conduite de chars, forge d'armes

- Les guerroyeurs peuvent faire naître une rage de berserker, tant chez eux-mêmes que chez les autres. Cet état persiste pendant 10 rounds, au cours desquels le sujet bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Le guerroyeur peut faire appel à cette faculté 1 fois/jour. Il est capable de mettre en rage 1 créature par niveau, mais doit toujours être son premier choix. La rage dure pendant 10 rounds. Quand les sujets se retrouvent sans adversaires, ils n'ont d'autre choix que d'attaquer la cible la plus proche (même s'il s'agit d'un ami). S'ils s'y refusent, ils perdent 5 points de vie par round jusqu'au terme de la durée indiquée (il s'agit là d'une décision consciente de la part du personnage).
- Lorsqu'ils sont acceptés au sein de la prêtrise, les guerroyeurs se choisissent une arme de prédilection. Ce doit être une arme bien spécifique, et non une famille d'armes. Elle peut être de n'importe quel type. Le guerroyeur est alors capable de manier normalement toutes les armes de ce type et, quand il utilise celle qu'il s'est plus particulièrement choisie, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Si l'arme de prédilection est perdue ou détruite, le personnage doit en sanctifier une autre dans un temple. La cérémonie dure 10 jours et l'oblige à méditer et à jeûner. Si le guerroyeur jette son dévolu sur une arme à deux mains, il n'a pas le droit d'utiliser de bouclier (même quand il se sert d'une autre arme).
- Pour ce qui est de leurs points de vie, les guerroyeurs bénéficient d'un score de Constitution élevé comme s'ils étaient combattants (+3 pv pour un score de 17, +4 pour un score de 18).
- Ils ne peuvent pas choisir d'arme de jet comme arme de prédilection, sauf si l'on peut également s'en servir au corps à corps (comme c'est le cas pour l'épieu).
- Ils sont capables de déterminer la qualité et le bonus magique (mais pas d'autres pouvoirs éventuels) de toute arme qu'ils manient (dont leur arme de prédilection), simplement en la prenant en main.
- Au 3ème niveau, ils peuvent lancer *création de nourriture et d'eau* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils ont la possibilité de jeter *prière* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour (mais avec un temps d'incantation de 1).
- À partir du 7ème niveau, ils attaquent 3 fois tous les 2 rounds (3/2).
- Toujours au 7ème niveau, ils peuvent lancer *création d'un campement/lever le camp* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils deviennent capables de jeter *festin des héros* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/3 jours.
- Enfin, à partir du 13ème niveau, ils attaquent 2 fois par round (2/1).

Sorts de Tempus

Troisième niveau

Fléau sacré (Altération, invocation)

Sphère :	Combat, création
Portée :	Contact
Composantes :	V, S, M
Durée :	1 round/niveau
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	1 arme dénuée de lame ou le symbole sacré du jeteur de sorts
Jet de sauvegarde :	Aucun

D'un simple contact, ce sort permet au prêtre de transformer son symbole sacré (ou toute arme dénuée de lame maniée par une autre créature) en fléau magique. L'arme ou le symbole prend alors la forme d'un champ d'énergie flexible et invisible fixé à une poignée. Ce fléau est considéré comme une arme magique et bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque. Grâce au pouvoir de l'enchantement, le sujet sait automatiquement manier le fléau, à condition que cela ne soit pas en désaccord avec les éventuelles restrictions liées à sa classe.

Chaque coup au but délivre 1d6+1 points de dégâts. De plus, si le *fléau sacré* est utilisé par un prêtre de même confession que le jeteur de sorts, l'arme inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau du jeteur de sorts, mais uniquement



Tempus, monté sur Veïros et Deïros

contre les morts-vivants et les créatures d'alignement mauvais (si le personnage est bon) ou bon (s'il est mauvais). Si le jeteur de sorts est d'alignement neutre, les dégâts supplémentaires ne sont infligés qu'aux morts-vivants.

S'il a été créé par le symbole sacré du personnage, le fléau ne peut être manié que par un prêtre de Tempus, sans quoi il disparaît aussitôt. Si le sort est lancé sur une arme utilisée par une créature d'alignement opposé à celui du prêtre (seulement en termes de bien et de mal, comme ci-dessus; loi et chaos n'entrent pas en ligne de compte), le fléau ne se forme pas et l'enchantement est gâché. Le fléau disparaît s'il change d'utilisateur, sauf si celui qui le récupère est prêtre de Tempus. Par contre, il continue d'exister sans que son créateur doive se concentrer. Ce dernier peut donc lancer d'autres sorts sans risque, voire utiliser le fléau comme une arme de jet.

Les composantes matérielles de *fléau sacré* sont l'arme ou le symbole transformé (qui reprend son aspect normal dès que l'enchantement cesse de faire effet) et une pincée de poudre de pierre précieuse (au choix).

Quatrième niveau

Révélation de Tempus (Divination) *Réversible*

Sphère : Divination
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : À portée de vue (jusqu'à 40 m de distance)
Jet de sauvegarde : Aucun

Révélation de Tempus permet au sujet de distinguer clairement *symboles*, *glyphes de garde*, inscriptions dissimulées par magie et autres sorts lancés sur des surfaces mais non encore déclenchés (*aura magique de Nystul*, *bouche magique*, *piège de Leomund*, *terrain hallucinatoire*, *molosse fidèle de Mordenkainen*, *mur de force*, etc.). *Révélation de Tempus* n'indique pas quelle est la nature du sort en question, mais *glyphes* et *symboles* peuvent être étudiés en détail, voire copiés pour les montrer à un individu capable de les identifier (un test de connaissance des sorts peut, par exemple, permettre de reconnaître un *glyphe de garde*).

L'enchantement indique également les *portails* (actifs ou non) et les liens avec les autres plans (ce qui inclut les cordes d'argent). Par contre, il ne montre pas les entités invisibles, ni celles qui se trouvent dans le Plan Astral ou Éthéré. Il ne révèle pas non plus l'aura des créatures visibles (contrairement à *vision véritable*), ni la forme d'origine de celles qui se sont (ou ont été) métamorphosées (à l'inverse, si leur "transformation" n'est rien de plus qu'une illusion, *révélation de Tempus* l'indique bel et bien).

Avant de pouvoir lancer le sort, il faut commencer par préparer un onguent à l'aide de 4 gouttes de vin, 2 gouttes d'eau, 2 gouttes d'encre de poulpe géant, une pincée de poudre de bleuet, un gros saphir bleu (d'une valeur minimale de 1 000 po) et un grenat (300 po minimum), eux aussi réduits en poudre. Le prêtre met tous les ingrédients dans un bol en céramique ou en pierre, puis passe son symbole sacré sur la mixture en prononçant l'incantation, après quoi il ne lui reste plus qu'à appliquer l'onguent sur ses paupières ou celles du sujet.

La forme inversée du sort, *dissimulation de Tempus*, masque tous les effets magiques indiqués ci-dessus pour la créature sur les paupières de laquelle un onguent différent est appliqué (sa composition est la suivante : une pincée de poudre d'aconit, 7 gouttes de jus d'oignon, une pincée de poussière et 7 gouttes d'eau, qu'il faut préparer comme indiqué ci-dessus). L'enchantement dure 1 tour par niveau du prêtre. Si, pendant ce laps de temps, le sujet lance *détection de la magie*, *vision véritable* ou tout autre sort de détection similaire, ce dernier semble fonctionner normalement mais ne lui révèle pas les effets énumérés plus haut. Quelle que soit la version du sort choisie, si le sujet ne souhaite pas laisser le prêtre lui appliquer l'onguent sur les paupières, ce dernier doit le toucher à 2 reprises (à l'aide de jets d'attaque). Par la suite, l'enchantement fonctionne même si le sujet se lave les yeux à grande eau (il faut au moins un *souhait mineur* ou une *dissipation de la magie* réussie pour y mettre un terme avant le moment prévu).

Sixième niveau

Sarabande des morts (Évocation, nécromancie)

Sphère : Garde, nécromancie
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : Cylindre haut de 1,50 m à 20 m (et large de 1,50 m à 6 m)
Jet de sauvegarde : Spécial

La *sarabande des morts* sert généralement à capturer ou à désarmer des adversaires que le prêtre n'a pas l'intention de tuer (ou encore à les forcer à fuir ou à déposer les armes). C'est un sort qui est très similaire à *barrière acérée*, si ce n'est que le mur tourbillonnant est constitué de morceaux de cadavres plutôt que de lames tranchantes. Certains des membres qui apparaissent sont encore en bon état, d'autres ne sont plus que des ossements, mais tous ont été totalement vidés de leur sang. On dit que le sort va les chercher sur les champs de bataille encore récents. Ils tourbillonnent autour d'un point central désigné par le prêtre, leur plan de rotation pouvant être horizontal, vertical ou même incliné. Les dimensions de la zone d'effet de l'enchantement sont déterminées au moment de l'incantation; il est impossible de les modifier par la suite (le cylindre peut faire de 1,50 m à 6 m de diamètre, et de 1,50 m à 20 m de hauteur).

Toute créature tentant de traverser la barrière subit automatiquement 4d6 points de dégâts et doit réussir un test de Constitution pour ne pas perdre connaissance sous la violence des impacts répétés. Tous les objets fragiles non protégés sont détruits s'ils ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre les chocs violents. Si la créature persiste, il lui faut 1d3+2 rounds pour traverser la zone d'effet de part en part. Pendant ce temps, les dégâts se poursuivent à chaque round, de même que la nécessité d'effectuer un test de Constitution.

Les êtres pris à l'intérieur de la barrière lorsqu'elle se forme doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est réussi, ils s'échappent par la voie la plus directe et ne subissent aucun dommage. Toute autre tentative que celle de sortir de la zone, comme une charge contre le lanceur de sort, provoque l'application de tous les effets de la sarabande des morts.

Seuls 25 % des dégâts infligés par le sort sont permanents, le reste étant temporaire (ces points de vie sont récupérés au bout de 1d4 heures de repos). Quiconque tombe à 0 point de vie ou moins à cause de la barrière perd connaissance et est aussitôt éjecté de la zone d'effet. Le personnage reprend connaissance au bout de 1d6 tours, ou 1d6 rounds si on lui vient en aide grâce à un test de premiers secours réussi. Les membres tourbillonnants se volatilisent dès que la durée du sort arrive à son terme. Le prêtre peut également les faire disparaître quand il le souhaite.

La composante matérielle de *sarabande des morts* est une poignée de cheveux ou de fragments d'os.

Septième niveau

Lame bénie (Nécromancie)

Sphère : Combat
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 arme à lame
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre de refermer une blessure spécifique en bénissant l'arme qui l'a infligée. Il ne fonctionne que sur une arme à lame, non magique, que le personnage doit tenir en main au moment de l'incantation. Cela fait, la dernière blessure infligée par la lame se referme automatiquement (pour peu qu'elle remonte à moins de 1 tour par niveau du prêtre), et ce, même si la lame était empoisonnée, si elle a transmis une maladie ou même si elle a tranché un membre. La guérison s'effectue même si le blessé ne se trouve pas sur le même plan que le prêtre. Si la créature affectée est morte des suites d'un jet de sauvegarde (par exemple, contre le poison) ou de résistance aux traumatismes raté, elle revient à la vie. Par contre, si le décès résulte d'une simple perte de points de vie, il reste effectif. Le blessé n'a pas besoin de se trouver dans le champ de vision du prêtre, et il n'est même pas nécessaire que ce dernier le connaisse pour que l'enchantement fasse effet. Si la dernière blessure infligée par la lame a déjà été soignée par magie, le sort est gâché et reste sans effet.

Les composantes matérielles de *lame bénie* sont l'arme en question, le symbole sacré du prêtre et une goutte d'eau bénite ou maudite, selon l'alignement du personnage.

Lien sacré (Altération, évocation)

Sphère : Création
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : 2 objets identiques (ou presque identiques)
Jet de sauvegarde : Aucun

Pour créer un *lien sacré*, le prêtre doit tenir les deux objets qu'il souhaite affecter au moment où il récite l'incantation. Les deux objets doivent avoir une taille sensiblement égale et être faits de la même matière. Il ne peut en aucun cas s'agir de créatures vivantes et il faudrait même normalement qu'ils soient identiques (deux épées forgées de la même manière, deux parchemins, deux statuettes, etc.). Le sort génère un lien magique et invisible entre les deux objets. Tous deux dégagent une légère aura magique dès qu'ils sont enchantés et, par la suite, tout ce qu'il advient à l'un arrive également à l'autre, même s'ils sont séparés par une distance inouïe ou par plusieurs plans. Par exemple, un des deux parchemins affectés par *lien sacré* est vendu à un ennemi, tandis que le prêtre conserve le second. Plusieurs jours après, il a la possibilité de brûler son parchemin, et celui de son adversaire sera alors également dévoré par les flammes, même s'il se trouve à plusieurs centaines de kilomètres de là.

Le lien persiste tant que les objets n'ont pas été détruits. Il est automatiquement annulé par une *dissipation de la magie* lancée au niveau 15 ou plus.

Grâce à ce sort, il est possible de fragiliser une arme en affectant sa jumelle. De la même manière, on peut rendre un objet plus beau en le faisant dorer, ciseler ou en y incrustant des pierres précieuses. L'enchantement permet aussi de relier des objets magiques identiques. Dans ce cas, le fait de recharger le premier recharge également le second, mais il y a 1 % de chances (cumulable) par utilisation du lien que l'un des objets se brise ou explose, ce qui libère aussitôt toutes les charges stockées et met un terme au lien.

Les composantes matérielles de *lien sacré* sont les deux objets à affecter, le symbole sacré du prêtre et un fil métallique, cheveu humain ou filament de toile d'araignée.

Torm

(Le Fidèle, le Vrai Dieu, le Brave, l'Idiot, la Fureur du Juste)

Puissance mineure du Mont Céleste, LB

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Devoir, loyauté, obéissance, paladins
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	Mercurie/Cœurpur
SUPÉRIEUR :	Tyr
ALLIÉS :	La Cavalière Rouge, Heaum, Ilmater, Lathandre, Tyr
ENNEMIS :	Baine (mort), Bhaal (mort), Cyric, Mask
SYMBOLE :	Gantelet métallique (main droite) levé, doigts tendus et paume vers l'extérieur, ou bouclier gris ou argenté agrémenté du gantelet ci-dessus et de trois flèches noires plantées dans sa surface
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	LB, NB, CB, LN



Torm est le dieu des paladins et de tous ceux qui bravent le danger pour le bien de leurs semblables. De son vivant, c'était le plus fidèle des guerriers et il obéissait à son roi quels que soient les risques que présentaient les missions qu'on lui confiait. Aujourd'hui, c'est le bras armé et le champion de Tyr, Seigneur de la Justice. Son rôle consiste à châtier les méchants et les traîtres, mais aussi à s'assurer que la loi et l'ordre continuent de régner. Il ne dévie jamais de la voie tracée et en attend autant de ses fidèles. Il est sévère et inflexible, mais son cœur est plein de bonté et il peut se montrer particulièrement gentil et doux avec les jeunes, les faibles et ceux qu'il compte au rang de ses amis.

Il arrive parfois qu'Ilmater, Torm et Tyr soient collectivement appelés la Triade. Torm et Ilmater sont très proches, à tel point qu'ils se considèrent comme les deux côtés de la même pièce. Le Fidèle est également allié à Heaum, même si une grande rivalité existe entre leurs serviteurs respectifs. Enfin, suite aux encouragements de Tyr, Torm s'est rapproché de la Cavalière Rouge, dans l'espoir de la faire dévier de la sphère d'influence de la guerre jusqu'à celle de la justice.

Torm a joué un rôle très important dans la lutte pour la possession des *Tablettes du Destin*, lutte qui a déterminé l'issue du Temps des Troubles. Avant d'affronter Baine, il découvrit que son grand prêtre du moment (un individu du nom de Dissoudor) perpétrait le mal en son nom. Les fidèles de Torm avaient toujours dicté l'activité politique et religieuse de la région de Tantras et, lors de l'avènement de leur dieu, ils se mirent à persécuter tous les "impies" (en d'autres termes, ceux qui vénéraient d'autres divinités). Avec l'aide d'un clerc déchu de Sunie nommé Adon, Torm révéla au grand jour l'identité des conspirateurs et les accusa de leur crime.

Quand l'avatar de Baine traversa le Bief du Dragon pour s'emparer de la tablette cachée dans le temple de Torm (sans que ce dernier en ait connaissance), le Brave absorba l'essence de nombre de ses fidèles serviteurs (dont celle des prêtres qui l'avaient trahi) et pris la forme d'un colosse à tête de lion. Les deux dieux s'affrontèrent et se détruisirent mutuellement, annihilant du même coup l'armée du Zhentarim, qui s'apprêtait à déferler sur la ville, et donnant naissance à de nombreuses zones de magie morte.

Torm étant mort pour avoir suivi les ordres qui lui étaient donnés (ce qui est l'essence même de sa sphère d'influence) et, qui plus est, sur son plan natal (le Plan Primaire), Ao lui a permis de retrouver ses fonctions. Peu de temps après, Tyr a récompensé son fidèle paladin en lui permettant d'accéder au statut de divinité mineure. Au cours de l'Année de l'Épée, la Citadelle Solitaire, tour massive et isolée qui se dressait dans les Monts de Glace, au nord de la Citadelle Adbar, a disparu dans un halo d'énergie divine pour réapparaître sur les pentes du Mont Céleste, dans les Plans Extérieurs. C'est là que le Fidèle s'est installé et qu'il a fondé son royaume, Cœurpur.

Torm a également pris part à la lutte contre Cyric, qui s'est déroulée dix ans après le Temps des Troubles. Au cours de ce conflit, il a aidé Mystra, Oghma et Mask à vaincre le Soleil Noir. Bien que ce dernier n'ait pas été détruit, il a dû abandonner le contrôle de la mort et des morts. Depuis, Torm et ses fidèles sont poursuivis par la haine implacable des serviteurs du Prince des Mensonges.

Torm arpente encore souvent les Royaumes, comme il le faisait du temps où il n'était encore que demi-dieu (il y affronte les monstres légendaires et le mal incarné). Son Église prêche qu'il périra au cours de l'ultime bataille des dieux, en se sacrifiant pour sauver une fois pour toutes Féerûne de la folie de Cyric.

Avatar de Torm (paladin 30, croisé 30)

Torm peut apparaître sous les traits d'un homme de 3,60 m de haut, au calme olympien et dont l'armure de plates, vieille et tachée, est portée sans casque. Il arrive également qu'il prenne la forme d'un guerrier vieillissant aux cheveux blancs, ou encore d'un homme jeune, blond et séduisant, qui dégage un magnétisme, une assurance et un enthousiasme inouïs. Au combat, il prend généralement l'aspect d'un homme à tête de lion. Quelle que soit son apparence, la voix du Fidèle est toujours ferme. son courage ne faiblit jamais et la lueur qui brille dans ses yeux bleus montre combien il est persuadé du bien-fondé de sa tâche. Il a accès à tous les sorts de prêtre, mais préfère ceux des sphères suivantes : combat, garde, loi, protection et soins.

CA -4; VD 15; pv 207; TAC0 -9; #AT 5/2
Dég 1d10+18 (*Devoir*, +11 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation; Torm est spécialisé dans le maniement de toutes les épées)
RM 75 %; TA E (3,60 m de haut)
For 23, Dex 19, Con 21, Int 18, Sag 23, Cha 25
Sorts : P : 13/12/12/12/11/10/8
Sauvegarde* : PPMM 1, SBB 3, PM 2, Souf 2, Sor 4

* Ce qui inclut son bonus de paladin (+2), aucun de ses jets de sauvegarde ne pouvant descendre en dessous de 1.

Attaques/défenses spéciales : Torm ne connaît pas la peur et dégage en permanence une aura apaisante, large de 3 m, qui dissipe automatiquement l'effet de la terreur chez ses alliés (même si elle est d'origine magique ou provoquée par un dragon). Il peut, à volonté, faire apparaître (et disparaître) l'arme de son choix. Il sait manier toutes les armes mais n'est spécialisé que dans l'utilisation des épées. Il peut, s'il le souhaite, combattre avec deux armes, mais il se bat généralement à l'aide de *Devoir*, colossale *épée à deux mains +5*, *sainte lame*, qui possède également tous les pouvoirs d'une *lame soleil*. Il est tout à fait capable de frapper un adversaire différent à chaque attaque.

Il lui arrive parfois de combattre aux poings, surtout quand il ne souhaite pas tuer ses adversaires. Chaque coup lui permet alors de délivrer 1d10+11 points de dégâts (s'il le désire, seuls 25 % de ces dégâts sont permanents, le reste étant temporaire).

Sous sa forme de colosse à tête de lion, il peut rugir 1 fois par round, en plus de ses attaques normales, ce qui produit l'effet du sort *grand cri* (détaillé dans le supplément *Aventures dans les Royaumes Oubliés*), mais sans aucun risque pour lui. Enfin, sans perdre la moindre attaque pour autant, il peut lancer jusqu'à 3 *marteaux spirituels* par round.

Si Torm le souhaite, il peut défendre quelqu'un, un objet ou un passage. Cela ne lui permet plus que d'attaquer 2 fois par round mais, dans le même temps, sa forme enveloppe l'individu ou l'objet gardé, lequel ne peut plus être touché tant que le Fidèle vit encore. Un personnage protégé de la sorte voit et entend normalement. Il peut agir comme il l'entend (sortir du champ de protection, employer des armes, lancer des sorts, etc.) sans gêner Torm en rien.

Autres manifestations

Torm se manifeste fréquemment sous la forme d'un énorme gantelet métallique volant (pouvant faire jusqu'à 3,60 m de long). L'objet dégage une lueur blanche et est par moments entouré d'éclairs. Il peut montrer ce qu'il souhaite du doigt, s'exprimer avec la voix du dieu, transporter des individus ou des objets (même petits et fragiles), ou encore frapper violemment murs, portes ou créatures (ses caractéristiques sont les suivantes : CA -1, VD 15, pv 75, mêmes résistance à la magie et jets de sauvegarde que l'avatar, TAC0 1, 5d12 points de dégâts par coup, plus 4d8 points occasionnés par une violente décharge électrique si Torm le souhaite). Le Brave a également la possibilité de se faire représenter par une arme animée (le plus souvent, une épée à deux mains) ou un bouclier qui vient prêter assistance à ses fidèles.

Il est servi par les dragons d'or et d'argent, les ki-rins, les lammasu, les pégases, les shedus, les gardes fantômes et la Garde Spectrale, unité constituée des esprits des guerriers les plus loyaux qui aient jamais existé (ils prennent désormais la forme d'einheriars ou d'entités similaires et chevauchent des pégases). Les signes favorables qu'il envoie à ses fidèles sont les suivants : un diamant d'un blanc éblouissant, incrusté dans un mur ou une porte, l'image d'un gantelet, d'une épée ou d'un bouclier, tracée par les flammes dans le tissu de son choix, ou encore une rose d'une blancheur immaculée poussant au sommet d'un col de montagne ou à l'entrée d'un château.

Le clergé

CLERGÉ : Clercs, prêtres du culte, croisés, paladins
ALIGNEMENT DU CLERGÉ : LB, NB, CB
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS : Cl : oui, PC : oui, Croi : non, Pal : oui
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS : Cl : non, PC : non, Croi : non, Pal : non

Tous les clercs, prêtres du culte et croisés de Torm reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

La popularité de Torm ne cesse de croître, surtout depuis le Temps des Troubles. En effet, le Brave peut se targuer d'avoir des fidèles enthousiastes, qui apprécient énormément le fait que leur dieu serve constamment les mortels (ce qui est extrêmement rare). Plusieurs ordres de guerriers et de paladins se sont également ralliés à son culte. Tous ceux qui croient en lui sont connus sont le nom de Tormistes, les prêtres étant quant à eux des Torméens. Ces derniers sont, pour la plupart, des humains de sexe masculin, mais les femmes sont accueillies à bras ouverts dans les rangs de la prêtrise. Dans le même temps, alors que les elfes et les nains ne cessent de décroître, certains d'entre eux ont compris qu'ils ne survivraient que s'ils aidaient à instaurer l'ordre chez les humains ; c'est pour cette raison qu'ils sont de plus en plus nombreux à se joindre au culte du Fidèle.

La hiérarchie de l'Église est à trois étages, qui sont définis par la durée et la qualité du service de chacun. Les prêtres du culte, que l'on nomme champions de la loi, constituent 40 % de l'ensemble du clergé et occupent souvent les postes clefs. Puis viennent les clercs (30 %), les paladins (20 %) et les croisés (10 %).

Ce sont les Torméens qui constituent l'échelon supérieur de l'Église. Par ordre d'importance, ils ont les titres suivants : Testé (novice), Endurant (prêtre confirmé mais de bas niveau), Fidèle Lame, Garde, Vigilant, Vigilant Aventurier, Loyal Fidèle, Imposant, Gardien, Chevalier, Bastion de la Foi et Champion. Ces titres sont distincts de ceux que l'on attribue en fonction du poste de chacun : Chef de Patrouille, Vénéré Messager, Gardien de la Porte, Sénéchal, Maître du Temple, Grand Prêtre et Prêtre Inquisiteur (qui est chargé d'enseigner la foi et de châtier ceux qui le méritent).

Le second degré réunit tous les ordres militaires rattachés à l'Église. Leurs membres jouent souvent le rôle d'aventuriers, envoyés en mission par leur temple. On les connaît sous le nom de Bras Armé de Torm. La plupart sont des croisés ou des paladins appartenant à divers groupes de chevaliers, comme l'Ordre du Lion d'Or. Ils sont alliés à l'Église mais ne se trouvent pas directement sous ses ordres.

Enfin, le reste de l'Église est composé de la multitude des fidèles. On retrouve parmi eux nombre de guerriers et de fonctionnaires. Suite au Temps des Troubles, beaucoup de fidèles se sont rendus en pèlerinage jusqu'au Temple de l'Avènement de Torm, situé au nord de Tantras. Ceux qui le peuvent doivent faire don d'une partie de leur argent au lieu de culte. De plus, il leur faut suivre les préceptes énoncés par le clergé.

Les temples dédiés à Torm sont bien souvent de puissantes forteresses, se dressant sur la pente d'une montagne qui leur offre une vue imprenable de la région. Fréquemment bâtis à l'aide de granit blanc, ils dégagent continuellement une lumière d'une grande pureté. Ils sont décorés de statues de lions et de chevaliers en armure, tandis que leurs murs arborent fièrement les armoiries de ceux qui sont tombés au champ d'honneur pour le dieu.

Dogme : Du point de vue de l'éthique, la foi de Torm est l'une des plus pures qui soient, puisqu'elle ne met en avant que deux points, qui sont le devoir et l'obéissance. Mais il ne s'agit pas là d'une obéissance aveugle, et un fidèle qui s'aperçoit que son maître est maléfique doit d'abord et avant tout s'en remettre aux ordres de son dieu. Les Tormistes croient que le salut de l'âme passe par l'excellence du service et que chaque échec entache la réputation du Brave (alors que chaque succès redore son blason). Ils se gardent toujours de la corruption et doivent frapper vite et de manière décisive s'ils la voient prendre racine chez quelqu'un. Ce sont les serviteurs de la justice, et il leur faut tuer les traîtres aussi rapidement que possible. Ils doivent remettre les lois injustes en question et proposer les améliorations et changements qui s'imposent. Ils doivent servir leur foi, leur famille, leurs maîtres et tous les Féerûniens d'alignement bon.

Suite au Temps des Troubles, la hiérarchie du clergé a été totalement remise en question. Rendu fou de rage par le fait que ses fidèles aient pu persécuter d'autres gens sous les ordres de Dissoudor, Torm a dressé une liste d'obligations auxquelles ses serviteurs doivent se soumettre pour se faire pardonner leurs errements collectifs. Ces trois "dettes" sont collectivement rassemblées sous le nom de Devoir de Pénitence, détaillé ci-dessous. Les Torméens doivent l'appliquer et veiller à ce que les autres fassent de même, sans pour autant cesser d'obéir aux préceptes de leur religion. Une fois tous les 2 niveaux, ils doivent servir leur dieu de manière à réduire l'importance de l'une des trois dettes. Voici quel est le Devoir de Pénitence :

Dette de persécution : Afin de se faire pardonner des actes de persécution dont ils se sont rendu coupables à l'égard des autres croyants, ils doivent aider les religions d'alignement bon à retrouver leur importance d'antan.

Dette de démission : Pour avoir renié leur devoir sacré, à savoir lutter contre la discorde, les Tormistes doivent déployer tous les efforts possibles et imaginables pour éliminer tous les cultes de Baine qui subsistent encore, mais aussi pour contrer les plans du Zhentarim et des fidèles de Cyric ou de Iyachtu Xvim.

Dette de destruction : Les disciples de Torm doivent réparer les destructions qu'a subies la trame magique lors du Temps des Troubles. Toutes les zones de magie morte doivent être répertoriées et réenchantées. Il convient également de repérer et d'annuler le chaos magique et les zones de magie entropiques dus au Temps des Troubles.

Activités quotidiennes : Les Tormistes forment, accueillent et soutiennent (par des dons d'argent, d'équipement, de montures, d'armes ou d'armures) les gardiens, ordres de paladins et autres soldats loyaux de tout Féerûne, tout en envoyant des agents chargés de démasquer les individus corrompus dans ces organisations et dans les diverses cours des Royaumes (et plus particulièrement ceux qui se font passer pour des parangons de vertu). Ils surveillent également tout ce qui est source de trouble (les hordes d'orques ou les contrées qui ne demandent qu'à se faire la guerre, par exemple) et cherchent les jeunes gens qu'ils pourront accueillir dans leurs rangs ou former à la tâche de garde du corps ou de guerrier loyal. Plus rarement, ils agissent militairement contre les forces du mal, les citoyens fourbes qui préparent un coup d'État, ou encore les organisations de voleurs ou de hors-la-loi.

Quelques Torméens ayant choisi une carrière d'aventuriers bénéficient d'un certain laxisme pour ce qui est des actes qu'ils doivent accomplir mais, en retour, ils doivent reverser la majeure partie de leurs gains à l'Église (au moins 60 %, en plus de quoi il leur faut payer de leur poche l'aide magique qu'ils reçoivent). Ils ont pour mission d'étudier attentivement les contrées qu'ils traversent et de rapporter tout ce qu'ils y voient. C'est grâce à eux que l'Église connaît aussi bien Féerûne (malgré le fait que le rôle de gardien impose à la majorité des Torméens de ne jamais voyager). Torm n'hésite pas à s'adresser en personne à son clergé afin de rassurer ceux qui éprouvent des doutes et de confirmer que les aventuriers du culte agissent de la sorte avec le plein accord du dieu (il arrive également qu'il ne soit pas satisfait de son serviteur et que la sanction infligée consiste à partir à l'aventure).

Même si Heaum et Torm sont en bons termes, ce n'est pas le cas de leurs clergés respectifs. Cela fait bien longtemps que les deux religions sont rivales et leurs relations n'ont fait que se dégrader encore un peu plus depuis le Temps des Troubles. Aujourd'hui, les Torméens surveillent étroitement les Heaumistes qu'ils viennent à rencontrer, car ils craignent perpétuellement une trahison de leur part.

Festivités et cérémonies religieuses : Les Tormistes célèbrent deux fêtes calendaires au cours de l'année, et parfois même trois. Il s'agit de la Mort Divine, le 13 éléasias (qui commémore le décès de Torm, lorsque ce dernier et Baine se sont entre-détruits au nord de Tantras), de la Vraie Résurrection le 15 marpenoth (jour où Torm a retrouvé ses pleins pouvoirs, au terme de la Guerre des Dieux) et de la Rencontre-des-Boucliers.

La Mort Divine est une cérémonie solennelle permettant de se remémorer tous ceux qui ont donné leur vie pour une juste cause, mais aussi pour ceux qu'ils gardaient ou pour Torm. Après plusieurs prières et un grand festin, les Torméens sortent du temple au crépuscule pour aller se recueillir sur la tombe des défunts (ou sur le champ de bataille où ces derniers sont tombés). Là, ils allument des bougies préparées pour l'occasion et prient toute la nuit durant, en narrant les exploits des morts pour qu'aucun de ceux qui a fait le sacrifice de sa vie pour Torm ne soit jamais oublié. Il n'est pas rare que le Brave envoie des visions réconfortantes à ses fidèles durant ce rituel, et les disciples s'accordent pour dire que voir la mort de Torm au cours de l'une de ces visions signifie, en fait, que l'on périra dans les douze mois à venir.

La Vraie Résurrection célèbre le retour de Torm parmi les dieux. C'est une fête extrêmement joyeuse au cours de laquelle les règles sont mises de côté pendant un jour et une nuit. C'est l'unique fois de l'année où les Torméens peuvent dévier du code de conduite extrêmement rigide qui leur est sinon imposé. La plupart d'entre eux en profitent pour s'exprimer en toute franchise, quitte à choquer les autres, ou encore à faire l'amour avec d'autres disciples du dieu, mais certains mettent également cette occasion à profit pour se venger de quelqu'un (par exemple, un noble protégé par les lois de son royaume et qui s'est diverti à mutiler les autres pourrait bien subir le même sort le jour de la Vraie Résurrection). La tradition veut que Torm envoie des visions à ses fidèles lorsqu'ils s'endorment après cette fête et qu'il en profite pour accorder le Don de Loyauté à ceux qui l'ont particulièrement bien servi. Ceux-là apprennent alors aussitôt une nouvelle prière, qui leur permet de lancer un sort auquel ils n'auraient normalement dû avoir accès qu'à leur prochain niveau.

La fête de la Rencontre-des-Boucliers sert à renouveler les serments de loyauté. C'est en ce jour de l'année que les Torméens essayent, autant que possible, de se marier, de célébrer l'union des autres, mais aussi d'achever l'apprentissage ou la formation de leurs élèves.

Les fidèles doivent prier leur dieu un minimum de quatre fois par jour : à l'aube, à midi, au crépuscule et à minuit. La litanie est déclamée sur un ton monocorde, ses paroles étant fixées de manière très stricte. Elle permet de demander conseil au dieu du devoir et de l'obéissance. Depuis le Temps des Troubles, le Devoir de Pénitence y a été intégré. D'autres prières viennent se rajouter à ses rites figés, par exemple lorsqu'un fidèle a besoin de la force de Torm pour suivre les ordres qui lui ont été donnés, effectuer une tâche déplaisante mais nécessaire, ou encore soutenir un allié ou un ami.

Ces prières exceptées, les fidèles n'ont besoin de connaître que trois rituels spécifiques : la Table de Torm, l'Investiture et la Sainte Veille. La Table de Torm doit se tenir au moins une fois tous les deux mois. Pour accomplir cette cérémonie, le Torméen achète ou prépare un repas de roi, dont il fait ensuite profiter un inconnu (de préférence, un mendiant ou un citoyen dans le besoin). Pendant que son invité mange, lui s'installe également à table, mais pour jeûner. Dans les trois jours, le prêtre doit confesser ses péchés à un autre Torméen et faire le rapport exact de ses activités à un supérieur.

L'Investiture est la cérémonie solennelle permettant au novice de devenir prêtre. Tous les prêtres et guerriers sacrés de Torm présents à moins d'un jour à cheval ont pour devoir d'y assister. Le futur prêtre (chaque Investiture ne permet en effet d'ordonner qu'un seul et unique disciple) se prépare en se roulant dans la terre ou la boue et en revêtant la robe la plus sale qu'il parvient à se procurer. Cela fait, il jeûne pendant une journée entière et, le soir venu (après que les prêtres assemblés ont festoyé), il est conduit au temple, où les Torméens venus pour l'occasion le lavent de ses impuretés. Il est alors présenté de manière formelle au Torméen de plus haut rang et accepté dans ceux de la prêtrise, à condition qu'il se soumette ensuite à la Sainte Veille. Tous les prêtres assemblés chantent un hymne à l'espoir, après quoi ils se retirent et laissent le jeune promu seul. La Sainte Veille peut commencer.

Cette cérémonie se reproduit chaque fois qu'un prêtre progresse au sein de la hiérarchie. Une fois seul, le personnage s'empare de l'épée bâtarde déposée sur l'autel et la lance dans les airs. Par la grâce de Torm (et un sort secret lancé auparavant), l'arme s'immobilise à deux mètres au-dessus de sa tête. Plus il se laisse envahir par la peur, la fatigue ou le doute, plus la lame descend. Le mouvement de l'épée étant toujours très lent, le fidèle ne risque pas de blessure sérieuse, mais le sort cesse de faire effet à la première goutte de sang. Il est humiliant à l'extrême d'être retrouvé, le lendemain matin, à côté d'une épée gisant au sol. En cas d'échec de la Sainte Veille, le prêtre responsable demande conseil au dieu et applique les directives reçues. Il est possible que la Veille soit reconduite à la nuit suivante, à moins que le fidèle qui n'a pas réussi à la mener à bien ne soit exclu de l'Église ou envoyé en mission pour se racheter.

Lieux de culte principaux : Le Temple de l'Avènement de Torm, situé à Tantras, est une forteresse dont les murs de granit blanc ont été marqués par le terrible combat que le Brave a livré à Baine. Il est accolé à la muraille nord de la ville et se dresse au sommet de la plus haute colline des environs. Son responsable, le Grand Prêtre Barriltar Bhandraddon, se trouve à la tête d'une assemblée de fidèles florissante et en augmentation constante. Le temple parraine de nombreux ordres de chevaliers dans l'ensemble des Royaumes et prêche les vertus de la loyauté et de l'obéissance à qui veut écouter et, en ville, les gens qui rêvent que cessent les déprédations et la brutalité de leurs semblables sont légion.

On trouve également des temples dédiés au Fidèle sur le Pic de l'Aigle (il s'agit de la Citadelle de l'Aigle Vif), à Procampur (la Maison de la Main) et dans la plupart des temples de Tyr (comme dans ceux de la Justice de Padhiver et de Sundabar). Des lieux de culte plus modestes sont aussi dédiés à Torm dans des villes telles que Montéloy, Corbentre, Scornubel ou encore Urmlaspyre.

Ordres affiliés : Suite à la résurrection de son dieu, l'Église a fondé l'Ordre du Lion d'Or, unité de paladins chargés de devenir les guerriers sacrés du Brave. Ils sont dirigés par le Premier Champion de Torm, Sire Dylan Main-de-Lion et arpentent les Royaumes pour accomplir leur Devoir de Pénitence (par exemple, le Champion Ressuscité, Sire Gwyddion le Vif, sert son dieu en escortant Rinda le scribe, qui a récupéré le *Cyrinishad*). Nombre de membres de l'ordre défendent les temples de religions pacifistes, tandis que d'autres partent en quête pour retrouver des reliques perdues par des gens de bien. Lorsqu'ils n'appliquent pas le Devoir de Pénitence à la lettre, ils perdent tous leurs pouvoirs de paladin, qu'ils ne peuvent par la suite récupérer que grâce à un sort d'*expiation* et une quête terriblement ardue répondant aux exigences du Devoir de Pénitence.

Les chevaliers de l'ordre ne peuvent monter de niveau tant qu'ils n'ont pas accompli au moins un acte allégeant la dette collective des Tormistes. De temps en temps, leur dieu les récompense en leur accordant un sort de quête moins puissant que les autres, connu sous le nom de *rugissement du lion* (qui n'est autre que l'équivalent clérical du sort de magicien de niveau 8, *grand cri*, assorti de tous les risques habituels). La tenue de cérémonie de l'Ordre du Lion d'Or est le même à l'intérieur du temple et sur le champ de bataille : un harnois plain rutilant et un heaume décoré avec art. Leur armure polie est d'une belle couleur dorée.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres de Torm portent un harnois poli et rutilant (ou encore une robe, une cuirasse et des bracelets), un casque décoré et des gantelets sur lesquels est gravé le Devoir de Pénitence. C'est la couleur de l'armure (ou de la robe) qui indique le rang : pas de teinte pour les Testés, rouge foncé pour les Endurants, vieux rose pour les Fidèles Lames, ambre sombre pour les Gardes, orange pour les Vigilants, jaune paille pour les Vigilants Aventuriers, vert pâle pour les Loyaux Fidèles, vert bouteille (vert dragon) pour les Imposants, bleu azur pour les Gardiens, bleu roi pour les Chevaliers, violet pour les Bastions de la Foi et pourpre pour les Champions et les plus grands héros de Torm.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils s'attendent à un combat, les Torméens revêtent toujours la meilleur armure possible. Ils doivent la maintenir dans un parfait état, même dans les pires conditions qui soient (à moins que cela n'interfère avec leurs obligations).

Prêtres du culte (champions de la loi)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 12, Sagesse 15
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	LB
ARMES :	Comme les clercs
ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, astrale, combat, conjuration, divination, garde, loi, protection, soins, soleil
SPHÈRES (MIN) :	Charme, climat, élémentaire, nécromancie, voyageurs
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Etiquette
COMP. SUP. :	Equitation (cheval), héraldique

- Même si leurs sociétés respectives voient cela d'un mauvais œil, elfes et nains peuvent être champions de la loi, de même que les centaures.
- Les champions de la loi doivent reverser 25 % de leurs gains au temple dont ils dépendent et leurs suivants doivent nécessairement être d'alignement bon. Ils doivent juste conserver suffisamment d'argent pour subsister de manière modeste (comme les paladins) et n'ont droit qu'à un total de 10 objets magiques (là encore, comme les paladins, si ce n'est que les objets prêtés par l'Église peuvent venir excéder cette limite).
- Ils peuvent repousser les morts-vivants et, s'ils le souhaitent, ils ont également l'option de leur assigner une tâche spécifique (comme garder un passage), et ce, sans se mettre en porte-à-faux avec leur alignement.
- De plus, lorsqu'ils essayent de repousser les morts-vivants, ils ne sont pas limités à une seule et unique tentative. Si leur premier essai est un échec, ils ne peuvent pas recommencer. Par contre, s'il est réussi, ils peuvent retenter leur chance, 1 fois/round, et ce jusqu'à ce qu'ils échouent. Cette faculté ne s'applique pas s'ils préfèrent commander les morts-vivants en question (auquel cas ils n'ont droit qu'à une seule tentative).
- Ils bénéficient du bonus de points de vie des combattants pour un score de Constitution élevé.
- Lorsque leurs suivants vénèrent eux aussi Torm (ou, du moins, le respectent), ils sont également loyaux envers les champions de la loi si ces derniers ont 18 en Charisme.
- Les sorts des sphères de divination et de protection voient leur durée doublée lorsqu'ils sont lancés par un champion de la loi (les sorts permanents restent bien sûr permanents, et ceux qui sont instantanés le restent eux aussi).
- Les champions de la loi peuvent jeter *injonction* (sort de prêtre, niveau 1) 1 fois/jour. Au 5ème niveau, ils gagnent la possibilité de s'en servir 1 fois de plus (pour un total de 2 fois/jour).
- Au 3ème niveau, ils acquièrent la faculté de lancer *immobilisation des personnes* (sort de prêtre, niveau 2) ou *monture* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent jeter *obligation* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils attaquent 3 fois tous les 2 rounds (3/2).
- Toujours au 7ème niveau, ils deviennent capables d'utiliser *détection des mensonges* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils peuvent jeter *colonne de feu* ou *dissipation du mal* (sorts de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- À partir du 13ème niveau, ils attaquent 2 fois par round (2/1).
- Au 15ème niveau, ils peuvent prononcer un *mot de pouvoir aveuglant* (sort de magicien, niveau 8) ou un *mot de pouvoir étourdissant* (sort de magicien, niveau 7) 1 fois/jour.
- Enfin, au 20ème niveau, ils acquièrent le pouvoir de prononcer une *parole divine* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/jour.

Sorts de Torm

Troisième niveau

Obligation (Enchantement/charme)

Sphère :	Charme
Portée :	30 m
Composantes :	V
Durée :	2 rounds

Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 ou 2 créatures
Jet de sauvegarde : Aucun
Ce sort permet au prêtre de donner un ordre à 1 ou 2 créatures, du moment qu'il ne se compose que d'un seul mot (ou d'un mot composé, c'est-à-dire de deux mots reliés par un tiret). Pour que l'enchantement fasse effet, le terme doit être prononcé dans une langue que les sujets comprennent. Comme pour ce qui se passe avec le sort *injonction*, les victimes n'obéissent que si la directive est claire et sans équivoque. Si l'on ordonne à une créature de mourir, elle tombe en catalepsie pendant 2 rounds mais ne meurt pas (là encore, voir *injonction*). Les ordres les plus fréquemment utilisés sont : recule (ou reculez), arrête-toi, fuis, stop, arrête, tombe, pars, va-t-en, rends-toi, dors ou encore allonge-toi.

Les morts-vivants sont immunisés contre ce sort. La ou les victimes sont choisies par le prêtre au moment de l'incantation ; toutes deux doivent être visibles. Les créatures ayant au moins 8 DV ou un score d'Intelligence supérieur ou égal à 15 ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts (sans ajustement de Sagesse). En cas de succès, elles ne sont pas affectées.

Obligation dure 2 rounds. Si le prêtre le souhaite, il peut donner un ordre différent lors du second round. S'il ne le fait pas, les victimes continuent d'obéir à la directive initiale. Notez bien que Torm considère le fait de se servir de ce sort pour tuer des ennemis sans défense comme l'un des pires péchés qui soient. Aucun prêtre du Fidèle n'oserait faire cela, de peur de subir instantanément la vengeance de son dieu (sous la forme d'une *colonne de feu* qui inflige les dégâts normaux et lui fait perdre tous ses sorts, le chassant par là même des rangs de la prêtrise).

Quatrième niveau

Main de Torm (Évocation)

Sphère : Garde
Portée : 40 m
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Sphère de 3,60 m de rayon
Jet de sauvegarde : Spécial
Ce sort est une version améliorée de *wiverne de garde*. Il a été conçu voici bien longtemps par les prêtres de Torm, qui l'utilisent pour défendre les sites sacrés (comme la salle au trésor de leurs temples).

L'enchantement fait apparaître un gros gantelet translucide aux doigts légèrement refermés pour définir une zone d'effet sphérique. Tout individu approchant de la main la voit aussitôt. S'il arbore le symbole de Torm, il peut traverser la zone d'effet sans encombre. Sinon, ses poils se hérissent quand il approche de la main, l'avertissant que quelque chose se prépare.

Si la créature tente de pénétrer dans la zone protégée, elle s'aperçoit qu'un champ de force invisible l'en empêche. Elle doit aussitôt effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie (à -3). En cas de succès, elle peut pénétrer à l'intérieur de la sphère, mais il lui faut réussir un second jet de sauvegarde (toujours à -3) pour en ressortir en un point autre que celui où elle est entrée. Si elle rate ce second jet, elle est immobilisée pendant 1 tour par niveau du prêtre, à moins que ce dernier ne choisisse de la libérer plus tôt.

De plus, une créature n'étant pas protégée par le symbole de Torm est automatiquement ralentie au moment où elle pénètre dans la zone d'effet de la main, avec pour conséquence qu'il lui faut 2 rounds entiers pour en sortir. Quel que soit le résultat de son second jet de sauvegarde contre la paralysie, elle doit également effectuer deux jets de sauvegarde contre les sorts (un par round). Chaque fois qu'elle en rate un, elle se fait broyer par une force invisible qui lui inflige 1d6 points de dégâts. Ceux qui se trouvent à l'extérieur de la zone d'effet voient la main se refermer sur l'intrus, mais il s'agit là d'un simple effet visuel. La main peut retenir et écraser plusieurs créatures en même temps.

Ce sort n'est limité que par sa durée, pas par le nombre d'intrus qu'il peut affecter. Il est instantanément annulé par une *dissipation de la magie* réussie.

La composante matérielle de *main de Torm* est le symbole sacré du prêtre (qui n'est pas détruit lors de l'incantation).

Sixième niveau

Éclair divin (Invocation/évocation)

Sphère : Combat, conjuration
Portée : 20 m
Composantes : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : 1/2
Cet enchantement projette un éclair d'énergie divine sur la créature désignée par le prêtre. L'attaque touche automatiquement. La victime subit des dégâts variés, selon le plan dont elle est issue.

Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts permet de réduire de moitié le total des dégâts. Pour les fiélons (habitants des Plans Inférieurs), morts-vivants et autres monstres natifs du Plan Négatif, ce jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de -2.

Plan d'origine	Dégâts
Plan Primaire	5d6
Plans élémentaires ou Plans Extérieurs neutres (Arcadie, Mécanus, Achéron, Ysgard, Limbes, Pandémonium)	5d4
Plan Positif ou Plans Extérieurs du bien (Mont Céleste, Bytopie, Élysées, Terres des Bêtes, Arborée)	Aucun
Plans Extérieurs du mal (Baator, Géhenne, Gaste Grise, Carcères, Abysses)	10d6
Plan Négatif	15d6
Plan Astral ou Éthéré	4d6

La composante matérielle d'*éclair divin* est un bâtonnet d'ambre cerclé de bronze.

Protection contre les lames (Altération, évocation, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, protection
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Carré de 1,50 m à 20 m de côté
Jet de sauvegarde : Aucun
La zone d'effet de ce sort est un carré dans lequel l'air lui-même semble scintiller d'une lueur argentée. À l'intérieur de la zone d'effet, toutes les créatures d'alignement loyal bon récupèrent autant de points de vie qu'elles infligent de points de dégâts à leurs adversaires (cela peut éventuellement leur permettre de dépasser temporairement leur maximum habituel). Dans le même temps, toutes les armes tranchantes utilisées à leur encontre subissent un malus de -3 au jet d'attaque et à tous les jets de dégâts (par exemple, 2d6+3 devient 2d6+3-6). Le prêtre choisit librement la zone d'effet du sort (de 1,50 m à 20 m de côté), la puissance de ce dernier n'étant en rien réduite s'il doit affecter davantage de créatures.

Protection contre les lames et *barrière acérée* ne peuvent coexister. Si leurs zones d'effets respectives se touchent, tous deux se volatilisent dans une terrible explosion infligeant 6d12 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans les deux zones d'effet (un jet de sauvegarde réussi contre les sorts permet de réduire ce total de moitié). Si une telle catastrophe se produit, tous les objets pris dans l'explosion doivent réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique, sous peine de se voir détruits. Enfin, l'individu qui se trouve au point de rencontre entre les deux sorts n'a droit à aucun jet de sauvegarde. De plus, ses objets doivent effectuer leur propre jet de sauvegarde contre la désintégration, et non contre le feu magique.

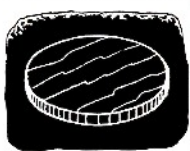
Les composantes matérielles de *protection contre les lames* sont une arme tranchante ayant déjà fait couler le sang d'un ennemi (ou, au moins, un fragment de sa lame), un morceau de magnétite et une améthyste valant au moins 5 po.

Tymora

(Dame Fortune, la Dame Souriante, la Souriante, la Belfille de Tyché)

Puissance intermédiaire d'Arborée, CB

SPHÈRE D'INFLUENCE : Chance, talent, victoire, aventuriers et aventure en général
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Olympe/Eauvive
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Lathandre, Séluné, Shaundakul
ENNEMIS : Baine (mort), Beshaba, Moander (mort)
SYMBOLE : Disque d'argent luisant
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Au choix



Tymora est parfois nommée Belfille de Tyché ou Sœur Bienveillante de Beshaba, mais il s'agit davantage de titres poétiques que d'une constatation du lien de parenté qui l'unit à ces deux autres divinités. En réalité, Tymora est une moitié de l'ancienne déesse Tyché, Beshaba constituant la moitié restante. Lors du Cataclysme de l'Aube, guerre des dieux antérieure au Temps des Troubles qui aurait annoncé la chute de Myth Drannor, Tyché s'est scindée en deux et Tymora a hérité de sa gentillesse et de sa bienveillance. Quant à Beshaba, elle a récupéré l'énergie et la nature malicieuse de sa génitrice.

Le culte de Tymora est l'un des plus répandus dans les Royaumes, car il s'adresse tout particulièrement aux groupes mobiles, relativement riches et puissants, pour qui la chance est au moins autant facteur de survie que la perspicacité : les aventuriers. Tymora est volage mais ne cherche qu'à jouer ; elle ne se montre jamais malicieuse ou revancharde. Elle aime bien plaisanter et il lui est arrivé de se moquer des dieux les plus compassés du panthéon, comme Heaum et Tyr. Elle aime les fêtes et la gaieté, et l'on ne compte plus les rumeurs prétendant qu'elle a été aperçue, riant aux éclats, aux tables de jeu de tel ou tel établissement de Féerûne.

Avatar de Tymora (clerc 32, mage 28, guerrier 15)

Il est rare que Tymora s'incarne dans les Royaumes sous forme d'avatar et, quand elle le fait, son aspect varie souvent. Avant le Temps des Troubles, elle prenait l'apparence d'une jeune femme brune aux airs de garçon manqué mais, depuis son apparition dans la Maison de la Dame d'Arabel, elle préfère prendre les traits d'une femme gracieuse et élancée, aux longs cheveux blond platine et aux yeux bleu nuit. Elle a un port de reine et sa voix reste toujours égale. Elle a accès aux sorts de toutes les écoles et de toutes les sphères, à une exception près : lorsqu'un sort est réversible et qu'une de ses versions est bénéfique ou curative, c'est la seule qu'elle puisse utiliser (l'autre version lui est interdite).

CA -4 ; VD 15, vl 24 ; pv 193 ; TAC0 0 ; #AT 5/2
Dég 1d8+6 (*épée longue en argent* +3, +1 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 70 % ; TA G (3 m de haut)
For 16, Dex 25, Con 20, Int 23, Sag 22, Cha 18
Sorts : M : 6/6/6/6/6/6/6/6/6, P : 13/13/13/12/11/9/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Quand elle a besoin d'une arme, Tymora laisse échapper une larme d'argent qui se transforme dans les airs pour devenir une *épée longue* +3 lorsqu'elle arrive dans sa main. Lorsqu'elle offre une épée à un mortel agissant en son nom, ce qui est très rare, l'arme fonctionne comme une *épée +1, porte-bonheur* ne pouvant en aucun cas accorder plus de 3 *souhaits* et disparaît une fois la mission accomplie (ou une fois le dernier *souhait* utilisé).

Tymora réussit toujours ses jets de sauvegarde et les sorts la prenant pour cible voient automatiquement les dégâts qu'ils occasionnent réduits au minimum possible (il en va de même des sorts de zone qui l'atteignent). Une fois par round, elle peut choisir de toucher automatiquement son adversaire, auquel cas elle lui inflige le maximum de points de dégâts possible, à moins qu'elle ne préfère utiliser sa chance pour l'un de ses sorts (dont les dégâts, la portée, la durée, le nombre de cibles, etc. deviennent alors aussi élevés que possible). Quand elle le souhaite, sa voix s'entend à plusieurs centaines de kilomètres à la ronde. À moins de 100 m de son avatar, quiconque joue à des jeux de hasard gagne systématiquement, et ce, quelles que soient les probabilités, les accidents ont toujours des conséquences fortuites et, enfin, tous les fidèles de la déesse bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde et de 5 % de résistance à la magie (ou de +5 % s'ils en ont déjà).

Tymora est immunisée contre les illusions, les sorts de type *charme* et tous ceux qui pourraient permettre de la dominer ou de manipuler ses émotions. Elle est également immunisée contre les sorts de prêtre des sphères suivantes : chaos, loi, nombre, pensée et temps. Les sorts de magie entropique ne lui font rien non plus ; pire encore, si l'on en lance en sa présence, elle peut les manipuler à son gré et provoquer tous les hiatus qu'elle souhaite pour que les enchantements soient bénéfiques pour elle et ses alliés (et jamais pour ses ennemis).

Autres manifestations

Lorsque Tymora se manifeste dans les Royaumes, c'est souvent sous la forme d'un oiseau argenté ou d'un pégase de même couleur. Elle envoie aussi ces créatures pour aider ses fidèles, ainsi que des einheriars, dragons féeriques, lions foo, dames des cygnes et autres licornes. Quand elle se montre favorable à un joueur particulièrement doué, il arrive qu'elle entoure ce dernier d'une aura argentée. Lorsqu'un tel événement se produit, le joueur peut s'attendre à avoir une chance insolente et à remporter la mise (ou à voir la partie annulée pour une raison ou une autre, lorsqu'elle a été truquée par ses adversaires).

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte, mystiques
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	NB, CB, N, CN
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui, Myst : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non, Myst : non

Tous les clercs, prêtres du culte et mystiques de Tymora reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Tymora est extrêmement appréciée des aventuriers et des temples lui sont dédiés partout où ces individus constituent une part importante de la population. Dame Fortune est adulée par tous ceux qui vivent de manière dangereuse, car elle récompense ses fidèles et ceux qui se comportent comme elle l'entend, c'est-à-dire en prenant tous les risques et en faisant confiance à leur chance (autrement dit, aux faveurs que la déesse accorde) pour s'en sortir. Elle peut parfois sembler volage, car sa nature même impose que le soutien qu'elle apporte soit toujours incertain. D'ailleurs, ses disciples n'aiment rien tant que "la joie de l'incertitude et du danger", qu'ils appellent également la Joie (ou la Voie) de la Dame. Nombreux sont ceux qui se tournent vers elle en cas de besoin, mais rien ne permet de déterminer si elle répondra ou non. En effet, elle assiste en priorité ceux qui s'aident eux-mêmes.

La pièce du destin

Les légendes racontent que la chance joue un rôle crucial dans l'existence de chacun. À chaque nouvelle naissance, Tymora lance une pièce créée à partir des restes de Tyché. Alors que la pièce tourbillonne, Beshaba fait son choix : cape (pile) ou lune (face). Si elle a raison, le nouveau-né sera malchanceux tout au long de sa vie. Par contre, si elle se trompe, Dame Fortune le prend sous sa protection. Il se produit parfois un événement rarissime, lorsque la pièce retombe sur la tranche. Les individus à qui cela arrive existent en dehors des règles et peuvent se forger leur propre destinée, luxe suprême qui n'est pas même accordé aux dieux.

C'est toujours vers les prêtres de Tymora que se dirigent les aventuriers blessés, et les coffres de l'Église sont donc toujours bien remplis. Cette richesse s'accompagne d'une grande volonté d'indépendance de chaque temple. Chacun de ces édifices fonctionne seul et d'une manière qui reflète les goûts de son grand prêtre ou de sa grande prêtresse. On ne compte plus les lieux de culte dédiés à Dame Fortune dans le Mitan. Ces édifices sont généralement signalés par le symbole officiel de la déesse, mais certains arborent à la place une sphère d'argent enchantée par un sort de *nitescence* et tournant lentement dans les airs.

Il y a peu, une tentative a été faite pour unifier l'Église sous l'égide d'un seul et unique patriarche, un peu à la manière du culte d'Oghma. Ce mouvement est dirigé par Daramos Lauthyr, grand prêtre responsable de la Maison de la Dame d'Arabel. C'est dans cette ville que Tymora s'est manifestée durant le Temps des Troubles, et elle y est restée jusqu'au terme du conflit, protégeant les habitants par sa seule présence. Les autres temples résistent bec et ongle à cette proclamation, car ils refusent de reconnaître Arabel comme le centre de la foi.

Les individus de toute race et de tout sexe sont les bienvenus au sein de la prêtrise, même si, en pratique, les humaines occupent la plupart des postes importants. Quelques elfes et demi-elfes ont choisi de devenir prêtres de Dame Fortune, même si une telle vocation est très mal perçue par la société elfique. Les mystiques de Tymora la servent dans les temples, mais aussi sur les routes, en tant que prêtres itinérants qui dépendent uniquement de leur déesse (Daramos aimerait bien modifier cette façon de procéder).

Les serviteurs de Tymora changent souvent de titre, sans paraître s'en formaliser, mais "Seigneur Prêtre" et "Dame Prêtresse" sont les appellations les plus courantes. On y ajoute souvent "Grand" ou "Grande" lorsque le personnage a atteint un âge avancé ou montré que la valeur n'attendait pas le nombre des années, et les prélats sont collectivement connus sous le nom de "les Très Grands". Un "élu de Tymora" est un individu que la déesse a personnellement choisi comme prêtre, tandis qu'un "déchu de Tymora" est quelqu'un qui a quitté les ordres et refusé toute chance de pénitence et de pardon. Enfin, une "Atalara" est une prêtresse dont le corps a, à un moment ou un autre, été possédé par la déesse (lorsque cela se produit, ses cheveux deviennent bleu nuit et ses yeux argentés).

Dogme : Tymora enseigne qu'il faut toujours faire preuve d'audace, car ce n'est qu'ainsi que l'on vit vraiment. Le cri de guerre de ses disciples est "La chance sourit aux audacieux." En effet, la bravoure et le fait d'accepter de prendre des risques valent souvent bien mieux qu'un plan ourdi dans ses moindres détails. Il faut s'en remettre au destin (autrement dit, à Tymora) et faire confiance à sa chance.

Les membres du clergé apprennent que la Dame est toujours chanceuse. Lorsqu'elle semble poursuivie par l'infortune, c'est qu'elle le souhaite, vraisemblablement pour mettre ses serviteurs à l'épreuve. Ces derniers doivent être conscients de ce fait, mais ne jamais le révéler aux autres. Les prêtres doivent se sentir libres de leurs décisions et montrer à tous qu'ils ont de la chance (et qu'ils ne redoutent pas la malchance) car ils font confiance à leur maîtresse. Dame Fortune attend de chaque mortel qu'il tente d'accomplir ce qu'il souhaite, et c'est ce genre d'entreprise qu'elle assiste en priorité. Ceux qui ne savent pas que faire de leur vie tombent bien vite sous la coupe de sa sœur maléfique, Beshaba, qui sait mieux que personne transformer l'hésitation en infortune.

Activités quotidiennes : Les disciples de Tymora parcourent les Royaumes en tous sens pour inciter les gens à prendre des risques, à faire ce qu'ils désirent vraiment et à cesser de passer des jours entiers à ourdir des plans qui ne seront jamais mis à l'épreuve (contrairement à ce que d'aucuns prétendent, ils n'encouragent jamais à se montrer frivole ou téméraire). Pour avoir conseillé les gens de la sorte, les prêtres sont ensuite tenus d'aider les audacieux avec des sorts curatifs et autres assistances magique. Ils le font parfois subrepticement, sans que les intéressés se rendent compte de leur intervention, afin de bien montrer que la Dame aide ceux qui lui font confiance.

Festivités et cérémonies religieuses : L'Église de Tymora ne reconnaît aucune fête fixe et les cérémonies accomplies varient d'un temple à l'autre. Cela dit, les disciples de Daramos Lauthyr commencent à mettre de l'ordre dans les rituels de la prêtrise.

Quelles que puissent être leurs différences, les membres du clergé de Tymora se saluent toujours selon le rite de la rencontre, au cours duquel ils se reconnaissent par des mots de passe et touchent leurs symboles respectifs (bien souvent, ce rituel s'achève par une franche accolade). Aux gens qu'ils ne connaissent pas mais qu'ils soupçonnent d'être des fidèles de la déesse, ils disent : “La vie est courte et il faut la vivre comme l'enseigne Tymora.” S'ils s'entendent répondre : “Ose et fais confiance à la Dame,” ils savent qu'ils sont entre amis. Entre prêtres, les mots de passe sont les suivants : à “Défi” doit répondre “Audace”.

La Longue Nuit est la plus grande fête du clergé. Jusqu'à l'aube, les fidèles se livrent à des actes d'une audace folle et se content fleurette. Les prêtres itinérants en profitent pour retrouver leurs proches, mais aussi les Ménestrels et les représentants des religions amies. Nombre de plans et de missions se préparent au cours de cette nuit.

Le saint festival de l'Église est la Chute des Étoiles, qui se tient le 22 marpenoth. Les fidèles pensent en effet que c'est ce jour-là que Tyché est morte et qu'elle a donné naissance à Tymora (leurs rivaux du culte de Beshaba ne sont pas d'accord sur la date). À cette occasion, les prêtres qui ont reçu une promotion sont officiellement présentés aux autres, après quoi on leur donne quelques cadeaux et la tenue correspondant à leur nouveau rang.

Lieux de culte principaux : Pendant le Temps des Troubles, l'avatar de Tymora est apparu à Arabel (après une terrible bataille contre Beshaba, qui s'est soldée par un match nul). La déesse est par la suite restée à l'intérieur de son temple, ce qui a fait grande sensation à Cormyr. Le fait qu'Arabel n'ait pas connu la destruction qui a été le lot de nombre de grandes villes durant la Crise des Avatars (Tantras et Eauprofonde, entre autres) a été considéré comme le signe de la faveur de Tymora. Au terme de la Guerre des Dieux, un épais brouillard s'est abattu sur Arabel. Quand il s'est enfin levé, Dame Fortune avait disparu.

Daramos Lauthyr dirige une toujours plus nombreuse Assemblée des Fidèles au temple d'Arabel (la Maison de la Dame). Le grand prêtre a l'intention de rédiger les premières règles de l'Église, en jouant sur le fait que c'est dans son temple que la déesse est venue loger lors du conflit. Les autres prêtres résistent de toutes leurs forces à cette tentative d'harmonisation. La plupart s'accordent pour reconnaître la grande sagesse et le rang élevé de Daramos, mais ils refusent de se plier à des règles. Ils ne veulent pas non plus que la Maison de la Dame devienne le temple principal de la foi et son grand prêtre le responsable suprême de l'Église.

Ordres affiliés : Le clergé de Tymora est très lié aux Ménestrels, société secrète agissant pour le bien des Royaumes et accueillant dans ses rangs des membres issus de nombreuses races, classes et religions. L'Église aide également beaucoup de groupes d'aventuriers et l'on ne compte plus ceux qui ont décidé de se rallier à la cause de la Dame après qu'elle les a tirés d'une situation particulièrement épineuse. Les Compagnons du Libre Destin sont des prêtres qui vouent leur existence à lutter contre Beshaba, et plus particulièrement contre ses assassins, les Doigts Noirs. N'importe quel membre du clergé peut se joindre à ce groupe, à condition d'avoir fait ses preuves et de bénéficier du soutien d'un Compagnon de haut rang.

Vêtements sacerdotaux : La tenue de cérémonie varie d'un temple à l'autre, allant d'atours d'apparat agrémentés d'un couvre-chef (à Arabel) à une robe toute simple (à Valombre). Le bleu et l'argent sont les couleurs que l'on retrouve le plus. Les goûts de chaque patriarche ou matriarche influencent la manière dont le clergé local est vêtu, de même que le climat (naturel et politique) et les qualités de tissu disponibles. Par contre, tous les prêtres arborent le disque de la déesse, qu'ils portent généralement fixé à une courte chaîne.

Vêtements de tous les jours : Les prêtres itinérants ou aventuriers s'habillent comme ils le souhaitent, mais eux aussi apprécient beaucoup le bleu et l'argent. Les bottes hautes sont également très à la mode. Tous portent le disque de Tymora à même leur peau, généralement au bout d'une chaîne pendue autour de leur cou. Mais certains n'hésitent pas à multiplier les disque de petite taille, autour de leur poignet, de leur cheville ou même de leur taille.

Prêtres du culte (porte-bonheur)

Pré-Requis :	Dextérité 14, Sagesse 15
Carac. Prim. :	Dextérité, Sagesse
Alignement :	CB
Armes :	Toutes les armes contondantes (type C)
Armure :	Au choix
Sphères (maj) :	Générale, chaos, charme, conjuration, création, divination, nécromancie, protection, soins, voyageurs
Sphères (min) :	Climat, garde, soleil, vigilance
Objets Magiques :	Comme les clercs
Comp. Requises :	Aucune
Comp. Sup. :	Jeu

- Le culte de Tymora est très populaire chez les petites-gens, et plus particulièrement celles qui choisissent la carrière d'aventurier. Toute petite-personne peut devenir porte-bonheur.
- Une fois par jour, le porte-bonheur, peut augmenter de 1 point le résultat d'un jet de dé (1 devient 2, 17 devient 18, etc.), mais *l'utilisation de cette faculté doit nécessairement être annoncée avant de jeter le dé.* On considère que le résultat après modification est le score obtenu au dé.
- Au 3ème niveau, les porte-bonheur peuvent lancer *moment propice* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils ont le pouvoir de jeter *faveur de Tymora* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 7ème niveau, ils acquièrent la faculté de lancer *contrôle des probabilités* (sort de prêtre, niveau 4), *exploit* (sort de prêtre, niveau 4) ou *réduire la résistance* (sort de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils peuvent lancer *aura de chance* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.
- Au 15ème niveau, ils peuvent, 1 fois/jour, réussir automatiquement 1 jet de sauvegarde qui aurait des conséquences néfastes pour eux s'ils venaient à le rater. Il leur faut annoncer qu'ils font appel à cette faculté au lieu de jeter le dé.

  S'ils préfèrent, ce pouvoir peut leur permettre de bénéficier d'un jet de sauvegarde de 15 contre les effets qui n'en autorisent pas en temps normal. En cas de succès, les dégâts du sort sont réduits de moitié. S'il n'inflige aucun dégât, l'enchantement est purement et simplement annulé. Enfin, dans le cas d'un sort cumulant dégâts et effet spécial (par exemple, 6d6 points de dégâts plus paralysie), les premiers sont diminués de moitié, tandis que le second est annulé. Cette faculté est le plus souvent utilisée pour se protéger des sorts ou objets magiques n'autorisant aucun jet de sauvegarde, mais elle permet également de résister à une absorption de niveau. Si le porte-bonheur réussit son jet de sauvegarde spécial après avoir été touché par le mort-vivant, il ne perd pas le moindre niveau.
- Enfin, au 20ème niveau, les porte-bonheur peuvent lancer *inspiration divine* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/décade.

Sorts de Tymora

Deuxième niveau

Faveur de Tymora (Abjuration)

Sphère :	Protection
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale
Temps d'incantation :	5
Zone d'effet :	1 créature
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort (que l'on connaît également sous le nom de *sourire de Tymora*) confère à une créature vivante un avantage qui ne peut être annulé par *dissipation de la magie*. Tant qu'il n'est pas utilisé, l'enchantement reste dormant, jusqu'à la mort du sujet s'il le faut. Les prêtres de la Vierge de l'Infortune utilisent une variante maléfique de ce sort, qu'ils ont baptisée *malédiction de Beshaba*. Ces deux sorts s'annulent automatiquement s'ils sont lancés sur une seule et même créature, et ce, quel que soit le nombre de jets de sauvegarde que le premier des deux enchantements a déjà affectés.

Le prêtre doit toucher le sujet de sa main nue pour que le sort fasse effet, ce qui requiert un jet d'attaque réussi en situation de combat. La *faveur de Tymora* confère des bonus variables aux prochains jets de sauvegarde de celui qui en bénéficie. Le premier jet de sauvegarde effectué par le sujet s'accompagne d'un bonus de +4, même s'il doit être effectué avant le terme du round dans lequel le sort prend effet. Le deuxième jet de sauvegarde bénéficie d'un bonus de +3, le troisième de +2 et le quatrième (et dernier) de +1. Après cela, la *faveur de Tymora* n'a plus le moindre effet.

Sauf circonstances exceptionnelles (par exemple, pour un personnage qui s'est fait le champion de la déesse), Dame Fortune interdit que quelqu'un bénéficie plusieurs fois de sa faveur au cours d'une même journée. Si le prêtre essaye tout de même, le sort échoue automatiquement.

Les fidèles de Tymora encourent le déplaisir de leur maîtresse s'ils ont recours à cet enchantement plus de 2 fois par décade (en effet, se protéger à l'aide des enchantements que la déesse procure revient à ne pas faire confiance à sa chance). Il en va de même des prêtres, qui doivent faire pénitence s'ils utilisent trop souvent ce sort.

Quatrième niveau

Exploit (Altération)

Sphère :	Générale
Portée :	Contact
Composantes :	V, S
Durée :	Spéciale

Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre ou à la créature qu'il touche de réussir une tâche extrêmement difficile mais ne nécessitant qu'une seule et unique action. En d'autres termes, tout test de caractéristique ou de compétence réussit automatiquement, à condition que la tâche choisie ne soit pas trop longue (comme le fait de forger une armure). Le sort ne fait pas le travail du personnage et n'empêche pas ce dernier de prendre des risques, il garantit juste le résultat. Même si le sujet meurt avant d'avoir fini d'accomplir sa tâche, son corps achève le travail. Parmi les exploits les plus couramment accomplis, on recense : le fait de sauter par une ouverture extrêmement réduite, d'attraper un tout petit objet, de déterminer avec une grande précision l'endroit où l'on tombe, de tirer une flèche par le trou d'une serrure, et ainsi de suite. L'action doit être accomplie lors du round qui suit l'incantation, sans quoi le sort est gâché.

Sixième niveau

Aura de chance (Conjuration/convocation, évocation)

Sphère : Combat, protection
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort peut être directement utilisé par le prêtre, ou encore lancé sur une créature, auquel cas il prend la forme d'une boule d'énergie bleue parcourue d'éclairs argentés, qui suit sa "cible" sans se tromper, tournant au coin des murs et se téléportant à sa suite s'il le faut (du moins, tant qu'elle se trouve dans le même plan). Le sujet doit toutefois être aperçu par le personnage (soit directement, soit par le biais d'une *boule de cristal* ou d'un sort de détection) lorsque ce dernier récite l'incantation. Lorsqu'elle touche le sujet (ou le prêtre), la boule d'énergie disparaît pour entourer l'individu d'un halo bleuté pendant 1 round. Le sort a les effets suivants :

Lors du round suivant le moment de contact, le sujet touche automatiquement ses adversaires et leur inflige le maximum de dégâts possible plus 1d10 points. Dans le même temps, il réussit tous ses jets de sauvegarde et autres tests de caractéristique ou de compétence.

Au cours du deuxième round, le personnage bénéficie d'un bonus de +6 aux jets d'attaque et inflige les dégâts maximums plus 1d8 points. Il a également droit à un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde, et de -4 à ses tests de caractéristique ou de compétence.

Durant le troisième round, le bonus aux jets d'attaque tombe à +3, le bonus aux dégâts à 1d6 et celui à appliquer aux jets de sauvegarde et aux tests de caractéristique ou de compétence à +2/-2.

Enfin, lors du quatrième et dernier round, les bonus continuent de diminuer : +2 aux jets d'attaque, +1d4 points de dégâts, +1 aux jets de sauvegarde, -1 aux tests de caractéristique ou de compétence.

C'est un grave péché pour un prêtre de Tymora que de faire appel à *aura de chance* alors que ses compagnons courent un grave danger (surtout si ce sont également des fidèles de la déesse).

Tyr

(Le Juste, Menton Sévère, le Dieu Amputé, le Seigneur Aveugle, le Blessé, le Dieu Juste)

Puissance majeure du Mont Céleste et d'Ysgard, LB

SPHÈRE D'INFLUENCE : Justice
AUTRES NOMS : Anachtyr (à Calimshan)
NOM DU DOMAINE : Lunia/La Cour et Ysgard/Asgard
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Ilmater, Lathandre, Torm
ENNEMIS : Baine (mort), Bhaal (mort), Cyric, Mask, Talona, Talos
SYMBOLE : Marteau de guerre dressé sur lequel est posé une balance parfaitement équilibrée
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : LB, NB, LN



Tyr est systématiquement représenté sous les traits d'un noble guerrier amputé de la main droite, que Kezef, le Molosse du Chaos lui a arrachée, comme pour mieux lui permettre de montrer sa force physique et morale. Depuis quelques années, Tyr est également aveugle, fatalité qu'il doit au courroux d'Ao lors du Temps des Troubles. Son symbole est l'expression même de ses convictions, à savoir que la justice passe par la vigilance et, si besoin est, par l'usage de la force. Il s'oppose à tous les hors-la-loi, les fourbes et les destructeurs. On prétend qu'il est assez récent et qu'il ne serait apparu qu'il n'y a qu'un millier d'années environ, c'est-à-dire bien après que les autres dieux du panthéon sont arrivés à leur poste. Son culte est très populaire, car tout le monde sait exactement ce qu'il exige de ses fidèles, qui sont nécessairement honnêtes, justes et fiables.

Tyr reste très énigmatique pour ceux qui ne font pas partie de son Église. Il représente une justice tellement stricte qu'il est difficile de voir en lui la moindre subtilité. Pour ses disciples, c'est le père par excellence, qui fait tout pour que ses enfants puissent vivre dans un monde paradisiaque (même s'il sait qu'une telle entreprise est vouée à l'échec). Dans ses moments les plus affectueux, il parle de sa demeure de Lunia comme de la Maison de Justice, et l'on sent alors qu'il aimerait régler tous les problèmes auquel il doit faire face comme s'il se trouvait au sein d'une famille unie : à force d'amour et de courage, et en sachant que chacun fera de son mieux pour ne jamais trahir les autres. Malheureusement, il sait que cela ne peut pas être, ce qui explique sa profonde tristesse. Il protège énormément ses prêtres et a beaucoup plus de chances de se manifester que les autres dieux lorsqu'ils se trouvent en danger.

Torm et Ilmater sont les serviteurs de Tyr. Collectivement, tous trois sont parfois connus sous le nom de Triade.

Avatar de Tyr (guerrier 38, clerc 25)

Tyr apparaît sous les traits d'un guerrier trapu et barbu revêtu d'une ramure légère. Il a été amputé de la main droite mais ne cache jamais son moignon. Il est systématiquement armé d'une épée longue ou d'un marteau de guerre. Ses yeux sont gris acier lorsqu'il se manifeste, mais leur couleur change peu à peu jusqu'à finalement disparaître ; quand il repart, il n'a plus que deux orbites vides et noires. Sa tête est toujours environnée d'une aura blanche qui annonce clairement son statut divin. Il a accès à tous les sorts, sauf aux versions inversées des sorts de l'école de nécromancie. Lorsqu'il utilise les sorts de la sphère de nécromancie, leur effet est triplé et ils s'accompagnent, le cas échéant, d'une pénalité de -3 au jet de sauvegarde.

CA -5 ; VD 15 ; pv 231 ; TAC0 -10 ; #AT 5/2 ou 2/1
Dég 1d8+14 ou 1d4+13 (épée longue d'acuité +3, marteau de guerre +3, +9 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation ; Tyr est uniquement spécialisé dans le maniement de l'épée longue, pas dans celui du marteau)
RM 65 % ; TA G (3 m de haut)
For 22, Dex 19, Con 21, Int 19, Sag 18, Cha 17
Sorts : P : 11/11/10/10/9/8/4
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 5, PM 4, Souf 4, Sor 6

Attaques/défenses spéciales : Tyr reconnaît instantanément les mortels appartenant à la classe des roublards. Il voit l'invisible et peut lancer *connaissance des alignements* et *détection des mensonges* à volonté. Ces trois facultés sont également possédées par son *épée longue d'acuité +3*, dont on dit qu'elle lui aurait été offerte par son prédécesseur (qui se serait, pour l'occasion, fait aider de Mystra) ou encore par Ao. Son *marteau de guerre +3* fonctionne comme une *masse de disruption* contre les morts-vivants. Il est immunisé contre les illusions et les sorts de type *terreur*, de même que ceux qui permettent de contrôler les émotions du sujet.

Autres manifestations

Pour montrer sa satisfaction ou bien faire comprendre qu'un acte ou une décision est d'une importance capitale, Tyr se manifeste parfois sous la forme d'un coup de gong dont l'écho se prolonge longtemps, accompagné par un air fredonné par un chœur de chanteurs invisibles. Il peut également montrer ses intentions et ses sentiments par le biais d'un marteau de guerre flottant bien droit et pouvant utiliser son pouvoir de *télékinésie* sur d'autres objets. Ce marteau est également capable de bouger, d'indiquer une direction, de frapper ou de lancer des sorts si tel est le souhait du Juste. La volonté de Tyr s'exprime aussi parfois par le truchement de gros et beaux chiens de guerre, extrêmement intelligents et d'une loyauté sans faille, qui semblent surgir de nulle part.

Le clergé

CLERGÉ : Prêtres du culte
ALIGNEMENT DU CLERGÉ : LB
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS : PC : oui
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS : PC : non

Tous les prêtres du culte de Tyr reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Même si quelques paladins, adeptes des choix tranchés, se sont ralliés à la cause de Tyr, ce dernier est d'abord et avant tout vénéré par les bureaucrates, juges et marchands qui permettent au système de fonctionner. Pour les fidèles, la situation est on ne peut plus claire : les Royaumes doivent être purifiés et ordonnés à l'aide de lois qu'il faut appliquer de manière juste et ferme. Ils ne tolèrent guère les autres opinions et ne trouvent pas la parodie ou la moquerie amusante (les questions que l'on peut poser sur leur foi non plus, d'ailleurs). Tyr est très

bien implanté dans le monde civilisé et la plupart de ses temples se trouvent dans les grandes villes. On le vénère également sur le Roc de Bral, dont on prétend qu'il s'agirait de l'une des Larmes de Séluné.

Pendant les dix années qui ont suivi le Temps des Troubles, Tyr n'avait pas le moindre prêtre du culte (les sages pensent que cela s'explique car le dieu ne voulait pas faire de favoritisme entre ses serviteurs). Et puis, récemment, tous ses clercs ont reçu une vision dans laquelle il leur est apparu pour leur dire que les autres dieux faisaient fi de toute justice en accordant des pouvoirs supplémentaires à leurs serviteurs, et que les Tyréens avaient lutté vaillamment malgré une situation qui leur était fortement défavorable. Afin de les récompenser de leur ténacité, le dieu a décrété que tous ses fidèles auraient eux aussi des pouvoirs qui les aideraient à faire respecter la justice. Et c'est ainsi que, depuis la Fête de la Lune de l'an 1369 CV, le clergé de Tyr se compose uniquement de prêtres du culte.

L'Église fonctionne selon un système très organisé, tant au niveau de ses règles internes que du fonctionnement de ses temples fortifiés. Les fidèles peuvent trouver le gîte et le couvert dans ces édifices, mais aussi une monture fraîche, des sorts de soins et autre assistance magique, des armes, de l'équipement et toutes sortes de conseils. Si l'individu sait qu'il n'a pas été fidèle à son dieu, il a également la possibilité de se confesser et de faire pénitence. Depuis quelques années, les titres utilisés par le clergé sont les suivants, par ordre d'importance : Acolyte des Lois, Frère Solennel/Sœur Solennelle, Gardien/Gardienne de la Loi, Épée de Tyr, Marteau de Tyr, Garde Vigilant, Capitaine des Justes, Vengeur, Maître Vengeur, Abbé, Seigneur Abbé, Suprême Vengeur, Chevalier Commandant, Seigneur Marteleur, Défenseur de la Justice et Gardien de la Balance. Les titres autres que ceux-ci sont extrêmement rares, car les règles sont très strictes au sein du culte.

Dogme : Les novices reçoivent les instructions suivantes : "Révèle la vérité, punis les coupables, restaure la justice et agis toujours avec droiture." Tyr et ses fidèles ont dédié leur existence à la cause de la justice et à la vengeance (lorsque celle-ci est justifiée). Cela ne signifie pas qu'ils souhaitent que tous les gens soient égaux, comme certains le pensent, mais plutôt qu'ils défendent ce qui est juste, tout en traquant et en châtiant les coupables. Les Tyréens souffrent d'une grande étroitesse d'esprit pour tout ce qui touche à la théologie. Pour eux, le gris n'existe pas ; tout est, soit blanc, soit noir.

Les prêtres prêtent serment de faire respecter la loi partout où ils vont et de punir les contrevenants. Ils doivent systématiquement coucher sur le papier le moindre de leurs actes et de leurs décisions. Grâce à ces registres, il est possible de corriger ses erreurs, de mieux connaître les lois de la contrée dans laquelle on se trouve, mais aussi de transmettre aux autres prêtres la description des criminels. Aucune injustice ne doit rester impunie. Les prêtres de Tyr doivent également être des observateurs avisés, afin de deviner à l'avance qui a l'intention de violer la loi, ce qui leur permet de prendre les devants et d'agir avant même que le crime soit commis. En un mot comme en cent, il leur faut respecter la loi et interdire à quiconque de la violer, les contrevenants devant être châtiés sans attendre.

Activités quotidiennes : Dans les régions où la seule loi est celle de l'épée, les prêtres de Tyr font office de juge, de jury et de bourreau. Dans ce type de situation, leur code est très proche "d'œil pour œil, dent pour dent", tout en appliquant la coutume connue sous le nom de "clémence en cas d'ignorance". Cela signifie que, si quelqu'un ignore vraiment les règles à suivre, une petite transgression peut être pardonnée, à condition qu'elle s'accompagne d'un avertissement et d'une explication de la loi. Dans le même temps, l'infraction est consignée dans le registre du prêtre, qui la transmettra ensuite à tous les autres Tyréens (de cette manière, en cas de récidive, le coupable ne pourra plus faire valoir cette règle).

Dans les régions civilisés, les Tyréens (que ceux qui ne les apprécient pas appellent immanquablement "Tyrans") font office d'experts pour tout ce qui touche à la loi. Ils donnent des conseils et défendent les accusés lors de leur procès. L'argent qu'ils gagnent est intégralement reversé à l'Église.

Souvent, les Tyréens sermonnent ceux qui n'ont pas respecté telle loi ou telle règle, mais ils sont également là pour présenter au pouvoir en place les plaintes justifiées des gens du peuple. Ils ne font jamais respecter une loi qui va à l'encontre des autres ou qui est manifestement injuste (il est toutefois bon de noter que, pour eux, l'injustice ne se situe pas à un niveau moral ; elle concerne une loi qui ne s'intègre pas au code pénal dont elle fait partie). Les prêtres de Tyr ont également pour obligation de venger ceux qui sont incapables de le faire eux-mêmes. Lorsqu'une telle mission leur échoit, ils commencent par promettre aux victimes qu'elles seront vengées, puis défient ouvertement les criminels (ils n'œuvrent jamais de manière sournoise).

Festivités et cérémonies religieuses : Chaque mois, les prêtres se livrent à une succession de hauts rituels. Le premier est la Vision de la Justice (qui se déroule le 1er jour du mois), puis viennent l'Amputation (le 13) et l'Aveuglement (le 22). Ces trois cérémonies s'accomplissent à grand renfort de prières, de chants et d'illusions (un marteau gigantesque brillant d'un éclat blanc pour la Vision de la Justice, une énorme main droite apparaissant dans un halo de sang puis se dissipant tout aussi rapidement pour l'Amputation, et enfin deux yeux qui se mettent à libérer un flot de larmes enflammées jusqu'à eux-mêmes disparaître pour l'Aveuglement). Au début de la troisième de ces cérémonies, les prêtres se mettent sur les yeux un bandeau de tissu damasquiné pour symboliser la cécité de leur dieu.

En plus des hauts rituels, les Tyréens se livrent à plusieurs séances de prières quotidiennes. Chacun de ces rites quotidiens suit un agencement immuable : chant d'invocation, prière générale orchestrée par un prêtre de haut rang, court sermon ou lecture des Jugements Sacrés de Tyr, et enfin hymne de clôture. Dans les temples et abbayes dédiés au Juste, ces cérémonies s'effectuent toutes les deux heures, de jour comme de nuit, mais les plus importantes ont lieu à l'aube, à midi, puis à l'équivalent local de six heures de l'après-midi et de neuf heures du soir. Le rituel de l'aube, ou Éveil, se dit à voix basse et permet à chacun de renouveler sa fois en Tyr. Le Marteau du Zénith, qui se tient à midi, est l'expression exubérante de la vigilance et des prouesses martiales et de l'ensemble du clergé. Puis vient la Haute Justice, qui se déroule lors du repas du soir et prend la forme d'une célébration calme et fière des commandements du dieu et de la raison d'être de son Église. Enfin, le Souvenir des Justes Tombés Pour la Bonne Cause est un rituel émouvant dédié à ceux qui ont fait don de leur vie pour la justice, et ce, qu'ils fassent partie des fidèles ou non. C'est une cérémonie extrêmement digne qui tire souvent quelques larmes à ceux qui y assistent, même s'il ne s'agit pas de disciples de Tyr.

Lieux de culte principaux : À l'heure actuelle, le plus important temple du Juste est sans doute la Forteresse Fidèle, qui se dresse en Téthyr, au sud de Zazesspur. En effet, les prêtres de Tyr ne cessent de converger vers la région pour aider à restaurer la loi et l'ordre dans un Téthyr ravagé par la guerre. Ils œuvrent en groupes importants envoyés par l'abbaye-forteresse.

Mais la Maison de la Main de Tyr reste le plus grand temple de l'Église. Il est situé à Milvarune, dans la petite nation de Thesk. Ce lieu de culte est la base des Chevaliers de la Justice, une unité de cavalerie lourde dont les armures rutilantes et les lances abaissées ont été la dernière image aperçue par bien des envahisseurs thayviens. Certains sages n'hésitent pas à dire que cette armée constitue l'allié "le plus surprenant mais le plus fidèle de la Symbule". En effet, jamais Thay n'a réussi à s'imposer à ces preux chevaliers.

Il convient également de noter qu'il existe un temple de Tyr ailleurs que sur Abeir-Toril. Cette structure se dresse sur le Roc de Bral (une des Larmes de Séluné) et on la connaît sous le nom de Temple Panthéiste de Tyr. Les cérémonies qui s'y déroulent sont semblables à celles des autres temples, si ce n'est que les fidèles qui s'y réunissent vénèrent Tyr comme le dieu de la guerre en plus de celui de la justice. Ils considèrent que le Juste est le dieu de tous les combattants d'alignement bon. Pour les prêtres de ce temple, tout dieu de la justice ou de la guerre d'alignement loyal bon est un avatar de Tyr, ce qui leur permet de recevoir leurs sorts dans de nombreuses sphères de cristal où le Juste n'est pas connu. Tyr n'est pas très populaire sur le Roc de Bral, monde miniature connu pour abriter de très nombreux pirates. Les prêtres du temple se sentent obligés de lutter contre le crime et l'injustice partout où ils les rencontrent, ce qui a causé de nombreuses croisades d'ampleur limitée. D'où qu'ils viennent, prêtres de Tyr et combattants d'alignement loyal bon sont accueillis à bras ouverts dans le Temple Panthéiste, mais ils auront sans doute du mal à accepter l'un des points d'orgue du culte local, à savoir que leur dieu est vénéré sous des noms différents sur un grand nombre de planètes.

Ordres affiliés : L'Église de Tyr peut se targuer d'avoir de nombreux ordres affiliés. Il n'est pas rare qu'un temple soutienne financièrement une unité militaire qui a pour vocation de le défendre (comme les Chevaliers du Juste basés à la Maison de la Main de Tyr, mentionnée ci-dessus). Les Chevaliers du Saint Jugement et ceux de l'Épée Miséricordieuse sont deux ordres de paladins. Le premier attire plus généralement ceux qui donnent la primauté à la partie "loyale" de leur alignement, le second ceux qui l'accordent à la partie "bonne". À partir du 7ème niveau, les membres de ces deux groupes peuvent se joindre à une unité d'élite, les Marteaux du Juste.

Pour intégrer les Marteaux, il faut être nominé par l'un des membres du groupe et bénéficier de l'appui d'un prêtre de haut rang. Tout paladin répondant à ces critères doit ensuite veiller toute une nuit durant dans le sanctuaire de son temple. Si Tyr le juge digne d'appartenir à son ordre d'élite, il lui envoie une vision sous la forme de son marteau de guerre. Ne recevoir aucune vision n'est pas considéré comme un échec, mais comme le signe que le personnage est encore trop inexpérimenté. Il peut d'ailleurs postuler de nouveau à date ultérieure. Par contre, si la vision que Tyr envoie est celle de son épée, c'est que le paladin a trahi son dieu (consciemment ou non) et qu'il doit immédiatement partir en quête pour se faire pardonner sa faute. S'il mène sa mission à bien, Tyr lui pardonne et il peut intégrer les Marteaux. Il est impossible d'abandonner une telle quête ; le paladin doit à tout prix l'accomplir, au sacrifice de sa vie s'il le faut.

Vêtements sacerdotaux : Les prêtres de Tyr portent une robe bleue et violette, agrémentée d'une écharpe blanche. Ils ajoutent à cette tenue un gant (ou ganteler) blanc à la main gauche et un noir à la droite (ce dernier symbolisant la perte de la main droite de leur dieu).

Vêtements de tous les jours : Dans la vie de tous les jours, les prêtres portent l'armure ou des vêtements pratiques, décorés au niveau de l'épaule par le symbole du Juste (le marteau et la balance).

Prêtres du culte (saints justiciers)

PRÉ-REQUIS : Force 9, Sagesse 9
CARAC. PRIM. : Force, Sagesse
ALIGNEMENT : LB
ARMES : Toutes les armes contondantes (type C) plus l'épée bâtarde et l'épée longue
ARMURE : Au choix
SPHÈRES (MAJ) : Générale, astrale, charme, combat, conjuration, création, divination, garde, guerre, loi, nécromancie, protection, soins, soleil, vigilance
SPHÈRES (MIN) : Elémentaire
OBJETS MAGIQUES : Comme les clercs
COMP. REQUISES : Etiquette
COMP. SUP. : Histoire ancienne (pays natal), histoire locale

- Les saints justiciers connaissent parfaitement la loi de leur contrée natale et de celle dans laquelle ils résident (qui peuvent être un seul et même pays, mais ce n'est pas systématique). Ils se souviennent en permanence de tous les points de loi plus ou moins connus. Lorsqu'il leur faut se rappeler un détail légal particulièrement obscur, tant dans leur pays natal que dans celui où ils habitent actuellement, ils y parviennent sur un test de Sagesse ou d'Intelligence réussi (ils peuvent choisir la caractéristique qui les favorise le plus). Cette faculté leur permet également de se souvenir des lois des autres pays, mais avec les modifications suivantes : loi connue : test de caractéristique normal, loi peu connue ou obscure : test de caractéristique à +3 ou à +6, respectivement.
- Lorsque les saints justiciers lancent des sorts de la sphère de la loi, le jet de sauvegarde de leurs adversaires s'accompagne d'un malus de -2.
- Les saints justiciers sont capables de jeter *immobilisation des personnes* (sort de prêtre, niveau 2) 1 fois/jour.
- Au 3ème niveau, ils ont la possibilité d'utiliser *force d'un seul* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent lancer *lecture des souvenirs* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/3 jours et *autorisation préalable* (sort de prêtre, niveau 5) 1 fois/décade.
- Dès le 7ème niveau, ils bénéficient automatiquement de la faculté de *détection des mensonges* (sort de prêtre, niveau 4).
- Toujours à partir du 7ème niveau, ils attaquent 3 fois tous les 2 rounds (3/2).
- Au 10ème niveau, ils sont capables de jeter *obstination légale* (sort de prêtre, niveau 6) 1 fois/jour.
- Également au 10ème niveau, ils peuvent prononcer une *parole divine* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/jour.
- Au 12ème niveau, ils acquièrent la faculté de *détection de l'invisibilité* (sort de magicien, niveau 2) à volonté.
- Enfin, à partir du 13ème niveau, ils attaquent 2 fois par round (2/1).

Sorts de Tyr

Deuxième niveau

Mâchoires de loup (Altération, nécromancie)

Sphère : Combat, nécromancie
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : La main droite du jeteur de sorts
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme la main droite du prêtre en mâchoires de loup (en souvenir de la manière dont Kezef, le Molosse du Chaos, a arraché la main de Tyr). Ces mâchoires infligent 2d4 points de dégâts à chaque coup au but. Le sort permet au prêtre d'attaquer 2 fois par round et de bénéficier d'un bonus de +1 à ses jets d'attaque (à noter que ce bonus s'applique également s'il préfère combattre à l'aide d'une arme). Les mâchoires disparaissent s'il lance un autre sort, mais il peut très bien attaquer avec sa main droite transformée, tout en utilisant un objet magique ou une arme à l'aide de sa main gauche (ce qui lui permet d'attaquer bien plus souvent que lors d'un round normal).

Le prêtre peut mettre un terme au sort quand il le souhaite. Si c'est le cas, il a également la possibilité de faire disparaître les dégâts occasionnés par la dernière morsure des mâchoires (ce qui peut, par exemple, lui permettre de rectifier son erreur s'il a frappé un allié). Tant que l'enchantement fait effet, il immunise totalement le personnage contre les sorts ou facultés psioniques de type *immobilisation* ou *métamorphose*.

La composante matérielle de *mâchoires de loup* est un peu de fourrure de loup ou un croc (ou une dent) d'animal (au choix).

Cinquième niveau

Marteau de jugement (Divination, illusion/fantasme)

Sphère : Divination
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Cette version améliorée du sort *détection des mensonges* fait apparaître un marteau de guerre illusoire flottant dans les airs. Il est gris, mais brille d'un éclat blanc lorsque l'on dit la vérité à proximité. À l'inverse, il devient noir quand on ment, et rouge sang quand les paroles de celui qui s'exprime sont exactes mais trompeuses. Le sort indique toujours la vérité absolue, et non pas celle en laquelle on croit. Autrement dit, si un individu ment en étant persuadé de dire la vérité, le marteau devient noir (mensonge).

Le marteau illusoire apparaît là où le prêtre le souhaite (dans les limites de portée), après quoi il se déplace de concert avec son créateur, de manière à toujours se trouver au même endroit par rapport à lui. La portée indique à la fois la distance pouvant le séparer du personnage et celle à laquelle il détecte la vérité ou le mensonge. Si jamais l'individu questionné se trouve hors de portée, le marteau devient terne, mais le sort ne s'interrompt pas pour autant. Le prêtre peut interroger plusieurs personnes et tout le monde voit nettement les changements de couleur du marteau.

Rien ne peut faire disparaître le marteau avant le terme de la durée prévue, pas même son créateur. Aucune attaque magique ou normale n'a le moindre effet sur lui. Les barrières magiques de niveau 6 ou plus l'empêchent de progresser, mais il est impossible de le détruire (même *dissipation de la magie* reste sans effet contre lui). Quand le sort s'achève, le marteau s'assombrit et tombe par terre. Il se dissipe avant d'avoir touché le sol.

La composante matérielle de *marteau de jugement* est un marteau de guerre miniature taillé dans le diamant, l'obsidienne, l'ivoire, le verre ou toute autre substance pure de couleur blanche, noire ou rouge (valeur moyenne 25 po).

Sixième niveau

Armes divines (Évocation)

Sphère : Combat
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître deux armes spectrales, une épée et un marteau de guerre, dont la taille est doublée par rapport à la normale. Il ne s'agit pas d'objets tangibles, mais de créations magiques. Elles peuvent se déplacer en volant dans toute la zone d'effet, centrée sur le prêtre, et ont une VD de 30 (A). Elles frappent 1 fois par round, avec un TAC0 de 4, et peuvent attaquer deux cibles différentes si le personnage le souhaite (elles peuvent également changer d'adversaire aussi souvent que désiré). L'épée inflige 4d4 points de dégâts par coup, contre 2d4 pour le marteau. S'ils attaquent tous deux la même cible, cette dernière ne dispose d'aucun moyen de défense (pas de jet de sauvegarde). Sinon, toute victime attaquée par une seule des deux armes a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès, les dégâts subis sont réduits de moitié.

Les armes sont telles qu'elles peuvent blesser n'importe quelle cible (par exemple, un monstre qui n'est normalement touché que par les armes au moins +3). Elles attaquent automatiquement l'adversaire qui leur avait été assigné lors du round précédent si leur créateur se fait tuer, s'en va ou lance un autre sort (une fois l'incantation achevée, il peut continuer à diriger l'épée et le marteau).

Ces armes magiques frappent en silence. Elles ne sont pas métalliques et ne se laissent jamais abuser par les illusions. Personne d'autre que le prêtre ne peut les contrôler. Elles disparaissent au milieu d'une nuée d'étincelles au terme de la durée du sort (ou plus tôt, si le prêtre le désire).

Septième niveau

Réjuvénation divine (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, soins
Portée : Contact
Composantes : V, S
Durée : 1 an
Temps d'incantation : 1 heure
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Cet enchantement permet au sujet de faire appel à sa force spirituelle pour retrouver toute la vigueur de sa jeunesse, et ce, pour 1 année entière. Si le personnage est



humain, son corps retrouve l'état dans lequel il était aux alentours de 25 ans. Il perd tous les inconvénients que lui avait apportés la vieillesse (perte de points de vie, de niveaux, affaiblissement des scores de caractéristiques, etc.) et devient immunisé contre toutes les maladies, mais uniquement pendant la durée de l'enchantement.

Ce sort ne fonctionne que sur les individus qui ont fait preuve d'une sagesse et d'une piété exceptionnelles tout au long de leur vie, et encore doivent-ils chercher à accomplir quelque chose d'important, que leur condition actuelle leur interdit de réaliser. Il est nécessaire d'être sous l'effet d'un sort de *croisade* pour pouvoir bénéficier de cet enchantement. Lorsque le personnage abandonne sa *croisade*, il perd aussitôt tous les avantages de *réjuvénation divine*.

On ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule et unique fois au cours de son existence. Lorsque le sort s'achève, l'organisme du sujet retrouve instantanément son âge normal. De plus, l'énergie dépensée pendant 1 an est telle qu'il vieillit aussitôt de 1d10+3 ans au terme de la durée du sort.

Cet enchantement est l'un des grands secrets de l'Église de Tyr. On l'utilise avec une grande parcimonie, et seulement lorsque le pays a absolument besoin d'un héros. Certaines rumeurs prétendent que le clergé de Sunie a maintes fois essayé de reproduire ce sort, mais sans succès.

Umberlie

(la Reine-Garce, Reine des Mers, Reine des Profondeurs)

Puissance intermédiaire des Abysses, CM

SPHÈRE D'INFLUENCE :	Océans, courants, vagues, vents marins
AUTRES NOMS :	Aucun
NOM DU DOMAINE :	13ème niveau/La Butte Sanglante
SUPÉRIEUR :	Talos
ALLIÉS :	Aurile, Malar, Talos
ENNEMIS :	Chauntéa, Séluné, Sunie, Valkur le Puissant
SYMBOLE :	Vague double de couleur bleu-vert qui retombe sur la gauche et la droite, sur fond noir strié de blanc
ALIGNEMENT DES FIDÈLES :	Au choix



Umberlie, la Reine-Garce, règne sur les océans depuis son domaine englouti des Abysses. Ceux qui la vénèrent le font le plus souvent par crainte, encore que certains trouvent son enseignement à leur goût (c'est le cas par exemple de la plupart des requins-garous, créés pour affaiblir Séluné). Les marins lui lancent des pierres pour l'apaiser. De nombreux temples lui sont dédiés dans les villes côtières, et il n'est pas rare que ceux qui vont prendre la mer déposent fleurs, bougies, petits bonbons ou pièces sur ses autels, dans l'espoir qu'elle se désintéressa d'eux lors de leur prochain voyage. Parmi ceux qui lui offrent des cadeaux, on compte également les marchands expédiant leurs produits par voie de mer, mais aussi les villes côtières et les îles qui sont le plus exposées à son courroux et ne bénéficient pas de la protection d'un dieu puissant.

Umberlie lutte perpétuellement contre Séluné, à qui les navigateurs font confiance pour mener leur navire à bon port. Depuis quelque temps, elle doit également résister à son supérieur, Talos, qui cherche à s'approprier la violence de la nature sous toutes ses formes. Même si Umberlie flirte avec lui par moments, elle aimerait bien le détruire et s'emparer de sa sphère d'influence si elle en avait la force. Mais ses ambitions sont nécessairement limitées car elle ne possède pas le moindre pouvoir sur la terre ferme, aussi joue-t-elle les charmeuses en attendant son heure. Collectivement, Aurile, Malar, Talos et Umberlie sont connus sous le nom de Dieux de la Furie.

Umberlie n'est que malice et méchanceté. Cela ne la dérange absolument pas de rompre un accord quand elle pense avoir l'avantage, et rien ne lui plaît plus que de voir ses requins dévorer les survivants d'un naufrage ou de laisser ces derniers se noyer lentement. Elle est particulièrement vaniteuse et s'attend à ce qu'on la flatte. Si elle a une faiblesse, c'est sans doute le pouvoir : elle en veut toujours plus et n'arrive jamais à garder la tête froide quand elle en fait usage.

Umberlie a passé le Temps des Troubles dans la Mer des Étoiles Déchues, où elle a ravagé les îles des pirates l'une après l'autre. Depuis, l'océan reste agité, même s'il s'est quelque peu calmé au cours des deux ou trois dernières années, suite à l'effort conjugué de nombreux marchands côtiers, bien décidés à apaiser la déesse. On prétend que ces hommes font partie du Trône de Fer, ou du moins, qu'ils sont alliés avec cette organisation.

Avatar d'Umberlie (mage 31, clerc 23, guerrier 20)

Umberlie apparaît très rarement sous forme d'avatar. Quand elle le fait, elle prend la forme d'un torse de femme géant jaillissant de la surface des vagues. Sa peau est bleu-vert, ses mains griffues et ses yeux d'un ton ivoire qui ne peut rappeler que la mort et la blancheur des ossements. Ses cheveux sont faits de varech et ses coudes s'ornent de grandes nageoires. Elle se manifeste d'abord et avant tout pour impressionner les mortels, de préférence l'équipage d'un navire condamné. Elle porte des bijoux de coquillage et une cape faite de millions de méduses mauves. Sa voix rappelle le bruit des brisants et son rire est d'une grande cruauté lorsqu'elle massacre ceux à qui elle est apparue. Elle a accès à la majorité des sorts, les sphères qui lui sont interdites étant les suivantes : élémentaire (feu), élémentaire (terre), pensée, soleil et temps. Pour ce qui est des sorts de magicien, elle ne peut utiliser ceux qui proviennent des écoles élémentaires du feu et de la terre. Elle est également incapable de lancer des sorts à base de feu. Enfin, tous les sorts de la sphère élémentaire (eau) et de l'école élémentaire de l'eau voient leur effet triplé lorsqu'elle les utilise. Le cas échéant, le jet de sauvegarde des victimes s'accompagne également d'une pénalité de -3.

CA -3 ; VD 15, ng 48 ; pv 208 ; TAC0 1 ; #AT 5/2
Dég 1d6+17 (*trident* +3, +11 grâce à sa Force, +2 grâce à sa spécialisation)
RM 75 % ; TA E (6 m de haut)
For 23, Dex 17, Con 24, Int 20, Sag 19, Cha 19
Sorts : M : 7/7/7/7/7/7/7/7/7, P : 12/11/11/10/9/7/3
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 4, Souf 4, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Lorsqu'elle a besoin d'une arme, Umberlie se sert de son *trident* +3, qui fonctionne également comme un *trident de domination aquatique* et un *trident de soumission* entre ses mains. Toutes les demi-heures (30 minutes), elle peut appeler 2d4+4 requins ou 1d4+1 requins géants qui lui sont totalement dévoués. Ces monstres ne font rien d'autre qu'attaquer les cibles qu'elle leur désigne mentalement. Toutes les 12 heures, elle peut également conjurer 3 élémentaux à 8 DV, 2 élémentaux à 12 DV ou 1 élémental à 16 DV. Ces créatures n'échappent jamais à son contrôle. Umberlie commande aussi au vent et aux vagues, comme cela est indiqué dans ses Autres manifestations, ci-dessous.

Autres manifestations

Plutôt que d'envoyer son avatar dans les Royaumes, Umberlie préfère se manifester sous forme de vent ou de vagues. Quel que soit l'aspect qu'elle choisisse, celui-ci est souvent accompagné de son rire cruel ou d'un message qu'elle délivre d'une voix sifflante. Mais ses pouvoirs ne sont plus ce qu'ils étaient, et elle ne peut plus aujourd'hui se manifester sous forme de vent que 4 fois par jour. Pendant 2d4 rounds, elle est capable de générer une bourrasque qui inflige 5d10 points de dégâts à tout ce qui se trouve sur son passage.

Mais Umberlie préfère se manifester d'une manière à laquelle elle peut faire appel aussi souvent qu'elle le désire, c'est-à-dire sous la forme d'une présence invisible, cachée sous la surface des flots et capable de projeter des vagues dans toutes les directions. Il lui faut 1 round pour générer 1 vague, qui peut être diffuse ou concentrée. Une vague diffuse frappe toutes les créatures distantes de moins de 50 m et leur inflige 4d4 points de dégâts. De plus, les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, sous peine de se noyer. Pour sa part, la vague concentrée ne frappe qu'une seule et unique créature. Cette dernière subit 2d12 points de dégâts et, même si elle ne risque pas de se noyer, elle doit néanmoins réussir un test de Dextérité pour chacun de ses objets si elle ne veut pas qu'ils soient emportés. Si elle le souhaite, Umberlie peut tout à fait arracher un anneau porté au doigt (et même l'ôter après avoir fait disparaître le gantelet qui le protégeait). Les objets qui ne sont pas tenus en main sont automatiquement emportés.

La Reine des Profondeurs se fait parfois représenter par toutes sortes de monstres marins, et plus particulièrement les requins (géants ou non, qu'elle envoie dévorer les nageurs ou les survivants des naufrages), les krakens et tous les morts-vivants aquatiques (y compris ceux qui évoluent dans les lacs situés dans l'intérieur des terres).

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	N, CN, LN, NM, CM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : non, PC : non
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui (mais les prêtres du culte ne peuvent commander que les morts-vivants issus de créatures aquatiques ou tuées en mer)

Tous les clercs et prêtres du culte d'Umberlie reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. De plus, tous les clercs de la Reine des Mers peuvent respirer sous l'eau et gagnent la compétence diverse natation dès le début de leur carrière.

Le clergé d'Umberlie est totalement désorganisé et ses prêtres n'hésitent pas à s'affronter en duel au couteau à lame courbe pour régler leurs problèmes de suprématie (ces couteaux-faucilles symbolisent les moissons que la Reine des Profondeurs fait à la surface des océans). Les Umberliens font le tour des villes côtières et subsistent principalement grâce aux offrandes de marins apeurés. La tradition veut que ces derniers donnent des bonbons et des bougies allumées à la Reine-Garce, mais les prêtres insistent de plus en plus pour que l'on dépose également des pièces sur l'autel. Lorsque tous les fidèles ont disparu, les membres du

clergé ramassent les offrandes et lavent l'autel à l'aide de seaux d'eau de mer contenant des algues, ce qui leur permet par la suite d'affirmer que la Reine des Mers est venue prendre ce qui lui appartenait. Les Umberliens sont également grassement payés pour embarquer sur divers navires, car l'on pense généralement que leur présence à bord détournera la colère de leur maîtresse.

Le clergé d'Umberlie est donc tout sauf organisé. Ceux qui cherchent à acquérir le pouvoir et le potentiel de la déesse deviennent les prêtres de son culte. Ce sont les plus nombreux, car les avantages qui leur sont conférés sont particulièrement utiles lorsque des marins en colère décident de jeter le prêtre à la mer en voyant les nuages noirs qui s'amoncellent à l'horizon. Quelques clercs ont également réussi à progresser au sein de l'Église, mais il s'agit principalement d'aventuriers.

Les novices sont connus sous le nom de Barboteurs. Mais à partir du moment où la déesse confirme elle-même leur appartenance à la prêtrise, ils acquièrent le droit de ramasser les offrandes, de conduire la prière et même de bénir les fidèles en son nom. Quel que soit leur rang, les prêtres peuvent adopter le titre de leur choix parmi ceux qui suivent : Grande Marée, Mortels Brisants, Puissant Courant, Vague de Fureur, Sauvage Bourrasque ou encore Maître/Maîtresse des Vagues. Les prêtres du culte sont connus sous le nom de serviteurs de la vague (ou vrais serviteurs de la vague). Ils utilisent les mêmes titres que les autres Umberliens mais y ajoutent généralement l'épithète "Terrible".

Dogme : L'Église d'Umberlie n'a pas d'autres préceptes que le fait que la mer soit un domaine dangereux et que ceux qui s'y aventurent doivent être prêts à payer le prix exigé par la maîtresse des lieux. La doctrine insiste sur le fait que tout le monde doit connaître et craindre la Reine des Mers, car le vent et les vagues peuvent frapper n'importe où. Les offrandes permettent de bénéficier de vents favorables, mais, pour ceux qui ne rendent pas hommage à Umberlie, la mer sait se faire aussi glacée et inhumaine que le cœur de la déesse. Enfin, tous ceux qui s'aventurent sur les flots doivent savoir que les morts sont toujours fidèles à la Reine des Profondeurs.

Les novices entendent le discours suivant : "Décris partout la puissance de la sainte Umberlie et assure-toi que tous ceux qui cherchent son indulgence payent bien le prix exigé. Fais en sorte que tous craignent le vent et les vagues à tout moment, sauf lorsqu'ils sont protégés par un prêtre de la Reine des Mers. Enfin, tue tous ceux qui prétendent que les tempêtes frappant la côte sont l'œuvre de Talos."

Activités quotidiennes : La plupart des gens font des offrandes à Umberlie par crainte plutôt que par respect, mais cela ne la dérange pas pourvu qu'on la vénère. Il est rare qu'elle aide les mortels, mais fait parfois une exception pour ceux qui la gâtent. Pour bénéficier de vents favorables ou s'assurer qu'ils parviendront à bon port, les marins lui sacrifient souvent une partie de leur cargaison en la jetant par-dessus bord (cette cérémonie s'accompagne en général d'un air de flûte). Quand le péril est grand, il vaut mieux s'assurer qu'il y a une ou plusieurs créatures vivantes dans les choses sacrifiées. Si par malheur, le navire coule ou vient s'échouer alors qu'un Umberlien se trouvent à bord, les marins se jettent sur lui en masse et le massacrent avant de périr eux-mêmes noyés. Certains cadavres de prêtres de la Reine des Profondeurs ont ainsi été déposés sur les côtes, transpercés de plus de trente coups de sabre d'abordage.

Les Umberliens ont pour rôle de veiller à ce que leur maîtresse soit respectée de tous, en rappelant les ravages qu'elle a déjà causés et les tempêtes qu'elle ne manquera pas de déclencher sur les villes côtières. Au passage, ils tentent de s'enrichir en acceptant des offrandes, en vendant certains sorts ou en se faisant payer leur présence sur le pont d'un navire (ils veillent également à gagner la faveur de leur déesse, dans l'espoir qu'elle les téléportera sur la terre ferme s'ils se retrouvent en danger sur les océans). Pour prendre part à un grand voyage le long de la Côte des Épées (par exemple, entre Eauprofonde et Calimport), un Umberlien peut se faire payer jusqu'à 500 pièces d'or si son client est un navire marchand (et parfois jusqu'à trois fois plus s'il doit accompagner une caravelle transportant une précieuse cargaison). De plus, lorsqu'il lui faut faire usage de magie en chemin, il est payé au sort jeté et peut très bien marchander au plus mauvais moment.

Si l'on excepte les sorts de soins que l'on demande à tous les prêtres, les Umberliens sont surtout populaires pour deux sorts qu'ils sont les seuls à pouvoir utiliser : *communication avec les noyés* et *protection contre les tempêtes*. Il n'est pas rare que les pirates fassent appel à eux pour bénéficier du premier de ces sorts. En effet, en posant leurs questions de manière judicieuse, ils réussissent parfois à localiser un trésor ou navire englouti.

Festivités et cérémonies importantes : Umberlie est vénérée chaque jour de trois manières différentes : le fidèle doit lui faire des offrandes, la prier et s'humecter le front, les mains et les pieds avec de l'eau de mer. L'Église reconnaît également certains rituels exceptionnels, les plus importants étant la Noyade, la Première Marée et l'Appel de la Tempête.

La Noyade est une cérémonie privée, à laquelle seuls sont conviés les membres du clergé. C'est au cours de ce rite qu'un Barboteur reçoit l'ordination. Le novice s'allonge devant l'autel, puis les prêtres disposent autour de lui, chacun à leur tour, une bougie allumée, en murmurant une rapide prière. Cela fait, tous les prêtres se retirent, le dernier lançant un sort qui fait apparaître une grande vague d'eau de mer dans la pièce. Si le novice survit, il est intégré à la prêtrise. Mais il est prévenu que, s'il venait à trahir Umberlie, la déesse le noierait aussitôt. En effet, c'est elle qui l'a épargné lors de la cérémonie et elle peut désormais le noyer quand elle le désire (tout prêtre décevant la Reine des Mers meurt durant son sommeil; le lendemain matin, on s'aperçoit que ses poumons se sont mystérieusement remplis d'eau de mer).

La Première Marée et l'Appel de la Tempête sont des rituels publics. La Première Marée commence par une parade accompagnée de flûtes et de tambours, qui traverse les rues de la ville lorsque la glace commence à fondre dans la rade. C'est un rite extrêmement brutal, car il s'achève par un sacrifice dédié à Umberlie. L'animal choisi pour l'occasion est ligoté et attaché à une grosse pierre puis jeté, encore vivant, dans les eaux glacées. S'il parvient à se libérer et à rejoindre la côte, il est soigné puis vénéré comme un animal sacré (cette coutume remonte à de nombreux siècles, lorsque les prêtres de la déesse étaient choisis de cette manière; seuls ceux qu'elle délivrait et ramenait à la surface avaient le droit de la servir).

L'Appel de la Tempête est une prière commune au cours de laquelle les fidèles demandent à Umberlie de détourner une tempête qui approche ou, au contraire, d'en envoyer une sur un navire ou une ville. Ils s'agenouillent autour de bassins au milieu desquels flottent des morceaux de bois que les prêtres ont récupérés au fil de l'eau, puis fait sécher afin d'éviter qu'ils pourrissent. Chaque bout de bois s'orne d'une bougie allumée. Les fidèles jettent leurs offrandes à la déesse dans les bassins. Pour leur part, les prêtres doivent rester extrêmement concentrés. En effet, ils font léviter les bougies à quelques centimètres au-dessus de l'onde pour qu'elles ne s'éteignent pas, car cela serait le signe qu'Umberlie est en colère.

Lieux de culte principaux : Pendant de nombreuses années, le plus important (et le plus riche) temple du culte a été la Maison sur la Falaise, qui se dresse à proximité de Marsembre (à Cormyr). Sans que personne ne sache si cela est dû à l'œuvre d'un dieu rival ou à la colère de la Reine des Profondeurs, l'édifice a été totalement détruit lors du Temps des Troubles. Depuis, aucun autre temple n'a pris sa place, même si certains ont vu leur influence croître de manière significative. On recense parmi eux la Tour du Cimetière Marin, à Vélène, où le Maître des Vagues Darjast Sundern se trouve à la tête d'anciens pirates convertis au culte d'Umberlie, la Crique de la Reine, rade cachée du Mintarn dans laquelle de nombreux pirates sont dirigés par quelques Umberliens et la Royale Maîtresse des Vagues Qalbess Fristyl, la Maison des Tempêtes d'Orlumbor, qui est sous la responsabilité du Grand Trident Thaeryl Nornagul, et enfin les Grottes des Brisants de Teshburl, lieu prospère aux parois couvertes d'or depuis lequel le Maître des Vagues Profondes Ultho Maelatar vend aux Calishites de petites pierres lisses qui garantissent la sécurité en mer (mais uniquement pour ceux qui les portent sur eux).

Ordres affiliés : L'Église d'Umberlie ne bénéficie que de l'aide d'un ou deux ordres. Le seul qui mérite qu'on le signale est un groupe d'aventuriers, les Brisants de la Reine des Mers, dont le but est de retrouver les trésors enfouis en mer (et éventuellement cachés dans les terres, quand le butin recherché est suffisamment importante pour justifier le risque que prend tout Umberlien qui s'éloigne de la mer).

Vêtements sacerdotaux : La tenue de cérémonie des prêtres d'Umberlie est un collant intégral, bleu ou vert, qui se porte avec une cape (également bleue ou verte) agrémentée d'un tour et d'un volumineux col de fourrure blanche symbolisant l'écume. Les prêtres de haut rang arborent souvent la main squelettique (préservée par magie) d'un noyé.

Vêtements de tous les jours : Le reste du temps, les prêtres s'habillent comme ils le souhaitent, du moment qu'un de leurs vêtements (généralement une écharpe ou un foulard) rappelle le bleu et le vert de leur souveraine. Ils sont souvent armés de leur couteau rituel (cette arme coûte 3 po et pèse 1 kg; elle a les caractéristiques suivantes : taille P, vitesse 4, dégâts de type tranchant; 1d4+1/1d3+1).

Prêtres du culte (serviteurs de la vague)

PRÉ-REQUIS :	Constitution 15, Sagesse 13
CARAC. PRIM. :	Constitution, Sagesse
ALIGNEMENT :	CM
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C) plus le harpon, le trident et le couteau de duel (couteau-faucille) d'Umberlie
ARMURE :	Au choix, jusqu'à un maximum d'armure de cuir plus bouclier
SPHÈRES (MAJ) :	Générale, chaos, climat, combat, conjuration, création, élémentaire (eau), nécromancie, soins
SPHÈRES (MIN) :	Animale, charme, élémentaire (les trois autres aspects), garde, protection, soleil
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Aucune
COMP. SUP. :	Langues vivantes (deux au choix parmi la liste suivante : dragon tortue, elfe aquatique, homme-poisson, koalinth, kuo-toa, locathah, morkoth, néréide, sahuagin, triton), natation

- Les serviteurs de la vague sont incapables de repousser ou de commander les morts-vivants normaux. Par contre, ils peuvent diriger tous ceux qui sont de nature aquatique ou qui se sont fait tuer en mer (lacédons, squelettes de pirates, etc.).
- Ils peuvent respirer sous l'eau.
- Au 3ème niveau, ils sont capables de lancer *double aqueux* (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils bénéficient à volonté de la faculté de *marche sur les eaux* (sort de prêtre, niveau 4). Cette aptitude est toutefois différente du sort du même nom, en ce sens qu'il leur est impossible d'en faire bénéficier les autres.
- Au 7ème niveau, ils peuvent invoquer une *déferlante* (sort de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Au 10ème niveau, ils se déplacent dans l'eau comme s'ils portaient en permanence un *anneau d'action libre*. Un tel objet ne leur est d'ailleurs d'aucune utilité sous l'eau (le reste du temps, il fonctionne normalement).
- Toujours au 10ème niveau, ils peuvent lancer *contrôle du climat* (sort de prêtre, niveau 7) 1 fois/jour. Ils ont la faculté d'aggraver le climat à leur gré, sans toutefois pouvoir sortir du cadre qui leur est imposé par les conditions existantes (voir la table présentée dans la description du sort). Par contre, ils sont incapables de l'améliorer. Ils ne peuvent faire appel à ce pouvoir qu'en mer, le long des côtes ou sur la rive d'un grand lac (d'eau douce ou salée). Étangs et cours d'eau (même les fleuves) ne sont pas assez importants pour leur permettre de se servir de cette faculté.
- Enfin, au 12ème niveau, les serviteurs de la vague peuvent appeler 1d4 requins par jour (uniquement dans les régions où ces créatures existent). Les requins arrivent en 1d6 rounds, après quoi ils obéissent aux ordres proférés par le prêtre, que ce dernier leur parle sous l'eau ou depuis la surface.

Sorts d'Umberlie

Troisième niveau

Communication avec les noyés (nécromancie)

Sphère : Divination, élémentaire (eau)
Portée : Spéciale
Composantes : V, S
Durée : Variable
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort permet au prêtre (ou à la créature de son choix, du moment qu'elle se trouve à moins de 3 m de lui) de poser 2 questions à une créature morte par noyade, que le personnage doit appeler par son nom lors de l'incantation (il n'est pas nécessaire de connaître le nom complet, juste de quoi différencier le mort des autres). Le corps du défunt n'a pas besoin d'être présent. Les réponses sont normales et pas seulement réduites à leur plus simple expression ("oui" ou "non"). Le noyé est dans l'incapacité de mentir, mais cela ne l'empêche pas d'être aussi évasif ou trompeur qu'il le souhaite.

Les souvenirs du noyé s'arrêtent au moment de sa mort. Il ne sait donc pas ce qui s'est passé après ce moment. Si on le lui demande tout de même, il répond qu'il ignore à quoi le personnage fait référence (ce qui gâche une question).

Si le noyé a un alignement différent de celui du prêtre (ou plus de niveaux ou de DV que lui), il a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès, il peut refuser de répondre, ce qui met aussitôt un terme au sort.

Quatrième niveau

Déferlante (Altération, évocation)

Sphère : Élémentaire (eau)
Portée : 5 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Variable
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Sous l'impulsion de ce sort, l'eau se dresse pour former une vague que le prêtre peut ensuite jeter sur la cible de son choix. Pour que l'enchantement fonctionne, il faut que la quantité d'eau soit suffisante (étang, lac, mer, etc.). *Déferlante* est incapable de créer de l'eau. Si on le lance sur une baignoire pleine ou une petite fontaine, l'eau se dresse de manière très impressionnante, puis retombe sans autre effet que d'asperger les environs directs.

La vague peut faire entre 3 m et 30 m de large, au gré du prêtre. Elle se rend là où il le souhaite et peut même changer de direction s'il reste suffisamment concentré. Il lui faut acquérir une certaine inertie (correspondant à une ligne droite de 20 m de long minimum) avant de pouvoir causer des ravages, sans quoi les objets qui se trouvent sur son passage sont emportés sans subir le moindre dégât. Le prêtre doit être en contact avec l'eau au moment de l'incantation, même s'il ne fait que la toucher du bout du pied. La portée indiquée ci-dessus indique la distance à laquelle il est possible de former la vague (par rapport au personnage), et non celle qu'elle peut parcourir à la suite. Si aucun obstacle ne se dresse sur son chemin, la lame meurt d'elle-même, mais seulement au bout de plusieurs kilomètres. Lorsqu'elle frappe un endroit confiné par la côte (comme une rade) et distant de moins de 30 m de son point de formation, elle rebondit, affectant deux fois les créatures et objets qui se trouvent sur son passage.

Les objets immobiles sont heurtés de plein fouet et subissent 10d12 points de dégâts. Tout ce qui flotte a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, ou deux s'il s'agit d'une créature consciente et capable de se mouvoir. Chaque jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts subis de 3d12 (un individu réussissant les deux ne perdra donc que 4d12 points de vie). Si la vague rebondit, il faut effectuer de nouveau le ou les jets de sauvegarde auxquels on a droit (les résultats du premier passage ne sont pas pris en compte pour le second).

La vague peut frapper des cibles se trouvant sur la terre ferme, mais sa puissance diminue rapidement dès qu'elle atteint la côte. Elle perd 1d12 points de dégâts tous les 3 m parcourus sur la terre ferme.

Les navires sont affectés de la façon suivante : ils perdent automatiquement 10 % de leur navigabilité s'ils sont ancrés ou amarrés au quai (contre 5 % seulement s'ils flottent librement). Les petits bateaux (barques, etc.) subissent des dégâts doublés et peuvent être renversés par la lame (au MD de voir). C'est également au MD de déterminer les dégâts subis par les quais et les bâtiments exposés. Il est rare que les dommages soient importants, sauf dans le cas de structures qui n'ont pas été conçues pour résister au mauvais temps ou à une mer démontée.

La composante matérielle de *déferlante* est une goutte d'eau bénie par Umberlie (ou par un prêtre de haut rang agissant en son nom).

Protection contre les tempêtes (Altération, évocation)

Sphère : Élémentaire (eau), protection
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 an
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature vivante
Jet de sauvegarde : Aucun

Protection contre les tempêtes peut rester dormant pendant 1 année entière. À tout moment, le sujet peut prononcer le mot de passe qui déclenche l'enchantement. Cela fait, le sort prend effet et le protège contre la tempête qui se déchaîne autour de lui. Grâce à une succession de coïncidences (plus ou moins vraisemblables, selon le cas), le sujet ne peut se noyer, ni même être tué par des projections de débris ou par un choc violent contre des récifs. La protection ne fonctionne que pour une seule et unique tempête.

Les prêtres d'Umberlie ne peuvent eux-mêmes bénéficier de ce sort.

La composante matérielle de *protection contre les tempêtes* est le symbole sacré du personnage (qui n'est pas détruit lors de l'incantation).

Rames en serpents (Altération) *Réversible*

Sphère : Végétale
Portée : 50 m
Composantes : V, S, M
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 rames/3 niveaux
Jet de sauvegarde : Aucun

Cette version plus puissante de *bâtons en serpents* transforme les rames d'un navire en serpents de mer géants. On peut s'en servir de manière défensive ou offensive.

En mode défensif, le prêtre transforme les rames de son navire quand il est attaqué. Les serpents sortent par les sabords du bâtiment, qu'ils protègent en frappant, chacun, une fois par round. Ils se retransforment en rames à la fin du sort ou quand ils se font tuer. Leurs caractéristiques sont les suivantes : CA 5, 10 DV, TAC0 11, 3d6 points de dégâts (morsure).

En mode offensif, utilisé comme sort d'attaque, les serpents ont les mêmes caractéristiques qu'en mode défensif (sauf pour ce qui est des dégâts), mais ils sont venimeux et apparaissent à l'intérieur du navire (ce dernier pouvant être celui sur lequel se trouve le prêtre). Ils ont donc tôt fait de décimer les rameurs et d'empêcher le bâtiment de manœuvrer. Leur morsure délivre 1d6 points de dégâts, tout individu touché devant également effectuer un jet de sauvegarde contre le poison (type C). En cas de succès, le blessé subit 2d4 points de dégâts supplémentaires. Par contre, en cas d'échec, ce total est bien plus élevé (25 points). Le venin n'agit qu'au bout de 1d4+1 minutes. Quiconque se fait mordre à plusieurs reprises doit effectuer autant de jets de sauvegarde.

Tant que le sort fait effet, le navire est incapable d'utiliser ses rames transformées en serpents ; il y a donc de fortes chances que sa vitesse soit réduite en conséquence. Les serpents redeviennent des rames lorsque le sort s'achève, mais

il n'est pas impossible que certaines d'entre elles soient cassées et inutilisables (les créatures qui ont été tuées).

La version inversée de ce sort, *serpents en rames*, transforme des serpents de mer en rames pendant 3 rounds par niveau. Elle permet également de contrer tout ou partie de *rames en serpents* (par exemple, si le prêtre qui y fait appel a atteint le 12ème niveau, il retransforme 4 serpents de mer en rames inoffensives).

Les composantes matérielles de *rames en serpents* sont un petit morceau de bois et quelques écailles de serpent de mer.

Sixième niveau

Tornade d'eau (Altération, évocation)

Sphère : Élémentaire (eau)
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître un tourbillon d'eau, qui ne peut se former que s'il y a suffisamment d'eau à proximité (grand étang, lac ou mer). Le tourbillon fait 3 m de large, se dresse à 25 m au-dessus de la surface des flots et nécessite une profondeur minimale de 6 m d'eau sous sa base. Si la place disponible ne lui permet pas de se former, le sort est gâché. De la même manière, si le tourbillon arrive dans une zone où la profondeur est trop faible, il s'effondre aussitôt, infligeant 4d6 points de dégâts à toutes les créatures qu'il transporte. Dès le round suivant, il a cessé d'exister.

La *tornade d'eau* est un tourbillon destructeur qui attire tout ce qu'il touche et les créatures volantes passant à moins de 3 m de lui. Tout ce qui est aspiré est remonté jusqu'à son extrémité supérieure, puis projeté au loin avec violence. Le prêtre peut déplacer le phénomène à son gré, celui-ci parcourant jusqu'à 3 m par round. Le tourbillon attaque les parois des obstacles massifs contre lesquels il est jeté (château, falaise, etc.); les barrières trop fragiles, elles, volent en éclats à son passage. Au terme de la durée du sort, l'eau redescend lentement jusqu'à la surface, sans infliger le moindre point de dégât aux créatures et objets qu'elle véhicule encore.

Chaque round, les objets ballottés par une *tornade d'eau* doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents, sous peine d'être détruits. Au gré du MD, les bâtiments touchés peuvent subir des dégâts structurels.

Les créatures affectées sont aspirées au cœur du tourbillon lors du premier round. Par la suite, elles sont ballottées en tous sens pendant 2 rounds, subissant au passage 6d8 points de dégâts par round. Chaque round, elles doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, sans quoi elles périssent noyées, à moins qu'elles ne soient protégées par magie ou qu'elles ne retiennent leur souffle, ce qui les oblige, chaque round, à réussir un test de Force et un autre de Constitution, ou encore un test de natation (note : la compétence de natation a disparu de la Table 37 du *Manuel des Joueurs*; elle coûte 1 unité de compétence et son succès est déterminé par un test de Force sans le moindre modificateur). Finalement, elles sont éjectées lors du quatrième round, au cours duquel les dégâts sont limités à 3d8 (elles ne risquent pas non plus de se noyer et n'ont donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre la mort magique). La force du tourbillon est telle qu'un individu projeté de la sorte parcourt une trentaine de mètres au cœur d'un nuage d'écume. Le choc lui inflige 6d4 points de dégâts s'il retombe dans l'eau ou dans des marécages, et jusqu'à 12d4 s'il heurte un objet solide (arbre, bâtiment, rocher, etc.). Les objets qui, par miracle, ne lui auraient pas encore été arrachés, doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents sous peine d'être détruits (les objets magiques bénéficiant d'un bonus de +2 à ce jet). Ce n'est que lors du round où elle est projetée au loin que la victime peut utiliser un objet magique ou un sort particulièrement rapide. Avant, la violence du tourbillon l'en empêche.

La composante matérielle de *tornade d'eau* est une goutte d'eau bénie par Umberlie (ou par un prêtre de haut rang agissant en son nom).

Septième niveau

Maelström (Altération, évocation)

Sphère : Élémentaire (eau)
Portée : 10 m/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître un tourbillon à la surface d'un important plan d'eau (étang de 40 m de large et de 20 m de profondeur minimum, lac, mer ou océan). Cette masse d'eau prend la forme d'un vortex s'enfonçant dans les profondeurs, qui entraîne objets et créatures, les ballotte en tous sens et les libère à plusieurs dizaines de mètres sous la surface. Tout ce qui flotte ou nage à moins de 15 m de son bord est attiré à la vitesse de 3 m par round. Au moment où objets et créatures atteignent le cône, ils sont entraînés dans les profondeurs pendant 4 rounds, puis relâchés lors du cinquième. Le maelström fait 40 m de large et 20 m de profondeur.

Les navires à voile ou à rames, mais aussi les individus capables de nager, sont capables de résister à la traction du *maelström*. S'ils réussissent un test de Force par round, ils ne sont attirés que de 1,50 m au lieu de 3 m (le score de Force d'un navire est déterminé par celui de son rameur le plus costaud, auquel on ajoute 1 point).

Une fois attirée à l'intérieur du tourbillon, la victime subit 2d6 points de dégâts par round et s'enfonce selon une trajectoire relativement stable. Il lui est impossible de lancer des sorts à composante matérielle ou de se servir d'objets qu'elle n'a pas déjà en main. Chaque round, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique sous peine de se noyer, à moins qu'elle ne soit protégée par magie ou qu'elle ne retienne son souffle, ce qui l'oblige, chaque round, à réussir un test de Force et un autre de Constitution, ou encore un test de natation (ces trois tests s'accompagnant d'un malus cumulable de +1 à chaque round).

Lors du cinquième et dernier round (celui de l'expulsion), les dégâts subis se montent à 4d6 et le jet de sauvegarde contre la mort magique s'accompagne d'un malus de -2 (+2 aux tests nécessaires pour retenir son souffle). La victime est éjectée sur le côté, mais aussi et surtout à une dizaine de mètres en dessous du cône (qui se trouve déjà à 20 m de profondeur). Si elle heurte un objet solide (le fond, par exemple), elle encaisse 2d4 points de dégâts supplémentaires. À partir de ce moment, elle peut se déplacer librement, mais elle se trouve à 30 m de profondeur et risque fort de se noyer si elle ne remonte pas aussitôt (à moins qu'elle ne soit capable de respirer sous l'eau). Si elle choisit de remonter, il lui faut effectuer 3 tests de natation (ou 3 séries de tests de Force et de Constitution). Chaque fois qu'elle en rate un, elle perd 1d4 points de vie.

Les objets aspirés par le tourbillon sont ballottés puis expulsés de la même manière, ce qui les oblige à réussir un jet de sauvegarde contre l'acide pour chacun des 5 rounds (4 de descente, 1 d'expulsion) sous peine d'être détruits. De plus, s'ils sont projetés contre le fond, il leur faut effectuer un sixième jet de sauvegarde, contre les chocs violents, celui-là. S'ils résistent à cette succession de chocs, ils restent au fond ou remontent à la surface, en fonction de leur nature.

Au terme de la durée du sort, le tourbillon rétrécit peu à peu et ramène à la surface tout ce qu'il charrie encore. À partir du moment où ce phénomène se produit, le sort ne délivre plus le moindre point de dégâts. Tout ce qu'il n'a pas encore expulsé est remonté en douceur jusqu'à la surface.

La composante matérielle de *maelström* est une goutte d'eau bénie par Umberlie (ou par un prêtre de haut rang agissant en son nom).

Waukyne (portée disparue)

(Amie des Marchands)

Puissance mineure d'Outreterre, N

SPHÈRE D'INFLUENCE : Commerce, argent, richesse
AUTRES NOMS : Aucun
NOM DU DOMAINE : Autrefois : Outreterre/Le Marché Eternel; à l'heure actuelle : portée disparue (on présume qu'elle dérive dans le Plan Astral)
SUPÉRIEUR : Aucun
ALLIÉS : Gond, Lliira
ENNEMIS : Mask
SYMBOLE : Pièce d'or frappée du profil gauche de la déesse
ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Au choix



Waukyne est une divinité relativement récente. Elle a très vite plu aux marchands des Royaumes et ses adorateurs regroupaient commerçants, membres des grandes guildes marchandes, caravaniers, colporteurs, changeurs et autres contrebandiers. Nombre d'entre eux pourraient se tourner vers elle de nouveau si elle revenait un jour.

Waukyne est une déesse pleine de vie qui cherche à faire avancer les choses. Elle aime les richesses, non pour les amasser mais pour le confort et les opportunités qu'elle leur apporte, à elle et à ses fidèles. Le troc auquel on se livre sur la place du marché est l'une de ses activités favorites et, s'il faut en croire les légendes que l'on raconte à son sujet, nombre de fidèles l'auraient entraperçue achevant une négociation particulièrement acharnée (c'était toujours elle qui faisait la meilleure affaire, mais le vendeur, qui était toujours au rang de ses disciples, était lui aussi satisfait de la transaction). Waukyne est toujours prête à essayer de nouvelles méthodes, même surprenantes, pour parvenir à ses fins lorsque celles qu'elle applique d'habitude ne donnent aucun résultat. Cette ouverture d'esprit l'a souvent incitée à accepter les "gadgets" de Gond bien avant les autres divinités. Mais, même si elle sait aborder les problèmes sous plusieurs angles, elle est également très têtue et d'une persévérance rare. Ce sont d'ailleurs ces qualités et ces défauts qui sont à l'origine de la situation fâcheuse dans laquelle elle se trouve actuellement.

Cela fait plus de 10 ans que plus personne n'a entendu parler de Waukyne dans les Royaumes Oubliés, et tout le monde la croit morte. Lorsque tous les dieux du panthéon se sont retrouvés confinés sur Abeir-Toril par Ao, personne n'a aperçu Waukyne et, quand le Temps des Troubles s'est achevé, nul avatar ne s'est emparé de sa sphère d'influence. Même Cyric et Mask, qui avaient pourtant tué Leïra et Bhaal, n'ont pas essayé de prendre son pouvoir ou de prétendre qu'ils l'avaient tuée. Les prêtres de Waukyne se sont retrouvés privés de leurs sorts et nombre d'entre eux se sont tournés vers un autre dieu. Le chaos le plus total a régné un temps dans les rangs de l'Église, jusqu'à ce que, en 1365 CV, un prophète de Lliira fasse une déclaration que les Waukyniens ont aussitôt interprétée comme la confirmation que leur déesse était morte et ne reviendrait jamais. En l'espace de quelques jours, le prophète, transporté par magie, est apparu à l'entrée de chacun des temples de Waukyne. Chaque fois, il a annoncé que Lliira était d'accord pour faire office de régente jusqu'au retour de son amie et pour octroyer leurs sorts aux prêtres de cette dernière. L'Église, qui avait déjà perdu beaucoup de fidèles, a accepté l'offre sans attendre, et la plupart des Waukyniens ont, depuis, été intégrés au culte de Lliira. Ceux qui ont refusé se sont, pour la plupart, tournés vers Tymora, Lathandre, Shaundakul ou même Beshaba. En l'espace de quelques jours, le pouvoir de Lliira a fortement augmenté.

Mais qu'est-il vraiment advenu de Waukyne ?

Comme tous les autres dieux, elle se retrouva bloquée sous forme d'avatar à la surface des Royaumes lorsque le Temps des Troubles commença. Comme la plupart des divinités, elle désirait d'abord et avant tout retourner dans son domaine et, de là, rassembler ses forces pour aider à résoudre le chaos ambiant (de préférence à son avantage). Waukyne eut beaucoup de chance, en ce sens que le premier avatar qu'elle croisa sur Toril était celui de Lliira. Les deux déesses s'entendaient bien et décidèrent de voyager ensemble. Comme la plupart des dieux, Waukyne était au courant de l'existence de l'Escalier Céleste à Valombre. Elle décida de le gravir sans plus attendre (comme Mystra qui s'y essaya par la suite). Une fois arrivée en haut, elle avait l'intention d'acheter Heaum en lui offrant tout ce qu'il pouvait désirer, ce qui leur permettrait, à Lliira et elle, de retourner dans les Plans Extérieurs. Mais ce plan s'avéra rapidement irréalisable ; en effet, Heaum apparut pour barrer la route aux deux déesses avant qu'elles aient gravi le quart des marches. Il resta totalement incorruptible, ce qui n'avait rien d'étonnant compte tenu de sa sphère d'influence.

Waukyne et Lliira redescendirent donc et s'en allèrent ourdir d'autres plans dans la forêt de Cormanthor. Bien vite, la déesse des marchands et des accords licites et illicites eut une autre idée : elle sortirait en fraude des Royaumes. Pour ce faire, elle devrait utiliser un réseau de contacts qu'elle avait créé au fil des siècles, mais aussi sa grande connaissance des voies détournées pour se rendre dans les Plans Extérieurs et, de là, passer de plan en plan pour retourner chez elle. Elle avait l'intention, pour éviter les gardes d'Ao, de traverser les Plans Inférieurs et de rentrer chez elle par une voie détournée.

En faisant appel à de nombreux contacts, elle réussit à se mettre en rapport avec Célestian, dieu des voyages interplanaires d'une autre sphère de cristal qui avait une dette à son égard. Célestian accepta de lui rendre service en la transportant dans le Plan Astral et en empêchant temporairement Ao de la repérer mais, le problème, c'était qu'Ao interdisait à toute entité divine de quitter la surface de Toril. Autrement dit, pour pouvoir quitter le Plan Astral et pénétrer dans les Plans Inférieurs, Waukyne n'aurait d'autre choix que de cesser, du moins pour un temps, d'être une déesse. Elle en fut capable grâce aux sévères restrictions qu'Ao avait imposées aux dieux, et devint en quelque sorte une mortelle extrêmement puissante et au savoir presque infini. Elle laissa son pouvoir divin en garde à Lliira, car Célestian refusait catégoriquement de s'exposer au courroux d'Ao pour amener Lliira, une déesse qu'il ne connaissait même pas, dans le Plan Astral en plus de Waukyne. Lliira promit de garder la sphère d'influence et le pouvoir divin de son amie jusqu'à ce qu'elle vienne les reprendre et Célestian transporta Waukyne jusqu'au Plan Astral sans le moindre incident.

Une fois sur place, l'Amie des Marchands s'était arrangée pour être attendue par de puissants serviteurs de l'un de ses contacts des Abysses : Graz'zt, un prince tanar'ri. Les fiélons étaient bien là, comme promis, et Waukyne les accompagna jusqu'à Azzagrat. Il était prévu qu'elle remercie Graz'zt de son aide en lui révélant les lieux où étaient cachées (sur le Plan Primaire et dans d'autres plans) les richesses sur lesquelles tous deux s'étaient mis d'accord. Mais, une fois arrivée dans le palais du prince tanar'ri, Waukyne fut trahie par ce dernier. En effet, Graz'zt avait décidé de renégocier le contrat et de faire en sorte que l'ancienne déesse soit son invitée jusqu'à ce qu'elle lui ait révélé tout ce qu'elle savait sur les différentes façons de s'enrichir. Depuis ce jour, Waukyne est enfermée entre les 45ème, 46ème et 47ème niveaux des Abysses. Elle fait sans cesse la navette entre sa prison, le Palais d'Argent de Zelatar, où Graz'zt l'invite de temps en temps à prendre le thé (il en profite bien évidemment pour l'interroger), et la demeure de Maretta, responsable de l'aspect financier des contrats passés entre le prince tanar'ri et les mortels (Maretta vit à Samora, ville où le vice règne en maître et où les édifices se parent de décorations excessives). Un jour, Waukyne est parvenue à échapper à ses gardiens et est allée se réfugier dans la Forêt aux Vipères de Zrintor, mais elle a erré dans les bois pendant une décade entière avant d'être de nouveau trahie par les tanar'ris, et ce, malgré la fortune qu'elle leur avait promise s'ils acceptaient de l'aider à rejoindre l'Outreterre (mais leur peur de Graz'zt était plus grande encore que leur légendaire cupidité).

En l'absence de Waukyne, le Temps des Troubles finit par s'achever et Ao leva les restrictions qu'il avait imposées aux dieux, leur permettant ainsi de retourner dans les Plans Extérieurs. Mais Waukyne n'était plus là pour en bénéficier et, comme sa puissance divine avait été temporairement cédée à Lliira, elle ne retrouva pas l'intégralité de ses pouvoirs en même temps que les autres dieux. Lliira s'inquiéta de l'absence de son amie mais ne parvint pas à la localiser. Les sorts de divination lancés par les fidèles ne connurent pas davantage de succès (les seuls résultats obtenus étaient déformés par le statut quasi-divin de l'Amie des Marchands, ou inexplicablement dirigés vers les Abysses, ce qui faisait systématiquement perdre la tête au prêtre qui avait jeté le sort). Voyant que l'Église de Waukyne se désintégrait devant ses yeux, Lliira en vint à la conclusion qu'il n'existait qu'un seul moyen de préserver ce qui pouvait encore l'être dans l'attente du retour de son amie, à savoir prendre elle-même le contrôle de l'Église avant qu'un dieu ambitieux ne s'en charge. Elle expliqua donc à son prophète ce qu'il devait annoncer et le transporta de temple en temple, comme expliqué plus haut. Le prophète devait bien expliquer que personne ne savait ce qu'il était advenu de Waukyne et que la régence de Lliira ne serait que temporaire, mais les Waukyniens cédèrent aussitôt à la panique. N'ayant plus reçu le moindre sort depuis des années, ils interprétèrent les paroles du prophète pour leur faire dire ce qu'ils croyaient et annoncèrent formellement que leur déesse était morte.

Effet sur la campagne : La situation dans laquelle se trouve Waukyne peut affecter la campagne de plusieurs manières. Voici trois options possibles :

Waukyne reste emprisonnée : C'est là l'option "officielle". Rien ne bouge dans les Royaumes, mais il y a de fortes chances pour que, dans les années à venir, quelques valeureux aventuriers découvrent des informations leur permettant de se lancer à la rescousse de l'ancienne déesse. Si cela se produit, les pages qui suivent décrivent suffisamment l'Église de l'Amie des Marchands pour lui faire retrouver la place qu'elle occupait avant le Temps des Troubles.

Waukyne est morte : Il y a peu de temps, Waukyne est morte dans sa prison des Abysses. Lliira conserve la puissance divine de son amie et finit par l'incorporer pleinement à sa propre sphère d'influence. Cet afflux de pouvoir soudain fait d'elle la puissance mineure qui a le plus de chances de voir son statut passer à celui de puissance intermédiaire. Quant à Shaundakul, caravaniers et marchands sont de plus en plus nombreux à le vénérer, tant et si bien qu'il devient le meilleur candidat possible au poste de dieu du commerce et de l'argent (il serait alors assujetti à Lliira).

Waukyne s'évade : L'Amie des Marchands parvient à échapper à ses gardiens, soit tout de suite, soit plus tard, en fonction de l'orientation que le MD a prévue pour sa campagne. La plupart des Waukyniens qui s'étaient tournés vers Lathandre ou Lliira retrouvent leur ancienne déesse avec joie, mais pas ceux qui se sont convertis au culte de Tymora ou de Shaundakul. Waukyne et Shaundakul négocient les limites de leurs sphères d'influence respectives et, ce faisant, deviennent plus proches que jamais. Au cas où Waukyne parviendrait à s'élever au statut de puissance intermédiaire, Shaundakul entrerait à son service en tant que dieu des marchands et des caravanes. Il est également possible que la puissance de Shaundakul diminue fortement lorsque Waukyne refait son apparition, auquel cas il sera de nouveau réduit au statut de demi-dieu et finira par servir la déesse après que tous deux se seront suffisamment rapprochés.

Avatar de Waukyne (clerc 30, mage 22)

Waukyne apparaît sous les traits d'une femme jeune et élancée, d'une grande beauté et aux longs cheveux dorés. Ses yeux ont la même teinte. Elle porte une robe tissée avec de fines lamelles de métaux précieux et sertie de nombreuses gemmes, une cape de pièces d'or, une écharpe en fil d'or et des bottes constituées d'un fin lacis de perles (leur semelle est en or). Elle a accès à tous les sorts de prêtre ou de magicien.

CA -2 ; VD 15, vl 15 ; pv 166 ; TAC0 2 ; #AT 1
Dég 1d10
RM 75 % ; TA G (3 m de haut)
For 15, Dex 19, Con 19, Int 24, Sag 21, Cha 24
Sorts : M : 5/5/5/5/5/5/4/4/3, P : 12/12/12/11/10/9/8
Sauvegarde : PPMM 2, SBB 3, PM 5, Souf 7, Sor 4

Attaques/défenses spéciales : Waukyne est capable de marcher dans les airs (ce qui est signalé sous l'abréviation "vl" dans sa vitesse de déplacement). Quand elle le souhaite, elle peut faire apparaître 1d100 pièces d'or par round, qui jaillissent en pluie de ses mains et forment un jet d'or de 15 cm de large et de 20 m de long. Elle peut s'en servir comme d'une arme, auquel cas elle utilise son TAC0 normal et l'attaque inflige 4d6 points de dégâts (attaque de type C). Les pièces restent sur place une fois qu'elles ont jailli de ses mains.

En plus de ses attaques normales, Waukyne peut, chaque round, faire apparaître une *colonne de feu* ou cracher un flot d'or fondu. La *colonne de feu* est semblable au

sort du même nom, si ce n'est que les flammes sont entourées d'une spirale de pièces d'or qui disparaissent avec elles. Cette attaque peut frapper n'importe quelle créature distante d'un maximum de 60 m et lui inflige 6d8 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts).

Waukyne peut également cracher de l'or fondu. Cette attaque a une portée horizontale de 2 m et inflige 4d4 points de dégâts. Lorsque l'or a eu le temps de refroidir, on peut le recueillir sans la moindre difficulté (d'une grande pureté, il est extrêmement mou, ce qui fait qu'il est facile de le ramasser par raclage).

Waukyne est immunisée contre l'électricité, les illusions et les sorts de type *charme*.

Autres manifestations

L'Amie des Marchands se manifeste souvent sous la forme d'une pluie de pièces d'or, qui ondule tel un serpent ou tourne autour de l'objet ou de la créature sur lequel la déesse tient à attirer l'attention. Lorsque la lueur qui entoure le phénomène disparaît, les pièces tombent par terre. Elles sont on ne peut plus réelles et peuvent être ramassées par qui le souhaite. Les Waukyniens essayent toujours de les récupérer, car ils les considèrent comme "l'essence vivante de la déesse". Waukyne peut également prendre l'aspect de deux yeux d'or cachés dans une ombre impénétrable (on ne les voit généralement qu'en rêve, et encore, de façon indistincte).

Quand elle souhaite inspirer ses fidèles, elle leur envoie de l'argent là où il ne devrait pas y en avoir (par exemple, une pièce de cuivre visible, côté face, en plein milieu d'un sentier), un cheval alezan, un lion au pelage doré, un guette-verrou, des jonquilles, des citrines, de la pyrite ou des pépites d'or.

Le clergé

CLERGÉ :	Clercs, prêtres du culte
ALIGNEMENT DU CLERGÉ :	NB, LN, N, CN, NM
REPOUSSE LES MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui
COMMANDE AUX MORTS-VIVANTS :	Cl : oui, PC : oui

Tous les clercs et prêtres du culte de Waukyne reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence. Ils doivent reverser à l'Église 25 % de l'argent qu'ils gagnent, ce qui n'inclut pas ce que leur paye leur temple (somme non imposée) ni les fonds recueillis lorsqu'ils lancent des sorts sur les fidèles à l'intérieur de leur temple (en effet, l'intégralité de cette somme va directement dans les coffres de l'Église). Sont concernés par cet impôt les intérêts de leurs investissements, les trésors qu'ils découvrent lors de leur carrière d'aventuriers, les récompenses qu'ils touchent, les salaires qu'on leur verse, et ainsi de suite.

La plupart des anciens prêtres de Waukyne se sont aujourd'hui convertis au culte de Lliira, qui s'est autoproclamée régente dans l'attente du retour de l'Amie des Marchands, mais d'autres sont également allés rejoindre le clergé de Tymora, Lathandre, Beshaba ou Shaundakul. Ceux qui restent se font toujours appeler Waukyniens, mais la plupart des autres prêtres leur ont donné le surnom de "paniers percés", non parce qu'ils sont pauvres, mais parce qu'ils dépensent sans compter. L'Église se compose à 40 % de clercs et à 60 % de prêtres du culte. Sa hiérarchie n'est pas très stricte, mais tous les temples de Féerûne dépendent d'un seul et unique chef, qui porte le titre de Saint Coffre. Les prêtres du culte sont appelés yeux d'or en raison de la couleur de leur pupille, transformée lorsque la déesse les accueille dans les rangs de ses serviteurs. Les yeux d'or sont peut-être les prospecteurs et les chasseurs de trésors enfouis de tout Féerûne.

Les novices sont connus sous l'appellation de Telchars. Par la suite, les prêtres peuvent prétendre aux titres suivants, par ordre d'importance : Pièce, Abréant, Comptable, Trabbar, Investisseur, Halanthi, Prêteur, Syndo, Fortune, Grand Trabbar, Dépensier, Grand Syndar, Or Suprême (titre décerné à tous les prélats) et Saint Coffre.

Les temples dédiés à Waukyne n'obéissent pas à un style architectural particulier, mais tous multiplient les décorations intérieures et extérieures, qu'il s'agisse de cathédrales élancées ou de temples à la mode antique (à l'entrée extrêmement large et soutenu par de nombreuses colonnes). Les décorations couvrent les murs, le sol et, si possible, le plafond. Les ornements sont baroques, complexes et bigarrés. Ils intègrent toujours autant de métaux précieux et de gemmes.

Dogme : Waukyne enseigne que la voie du commerce est celle qui mène le plus facilement à la richesse. Accroître la prospérité de tout un chacun permet de toujours plus civiliser Féerûne, de rendre tout le monde heureux et de rapprocher les races intelligentes de l'Âge d'Or que la déesse prédit pour bientôt (du moins, si chacun y met du sien). Ceux qui vénèrent l'Amie des Marchands ne doivent jamais détruire la moindre marchandise. Il leur est également interdit d'empêcher le commerce de quelque manière que ce soit et de propager les rumeurs mesquines qui pourraient faire chuter les ventes (en disant, par exemple, que le raisin de Chessenta est impropre à la consommation ou que les meubles de Cormyr sont pleins de termites, que les Cormyriens cherchent à exporter en direction des autres contrées). Il convient même de réfuter ces calomnies aussi souvent que possible et de rétablir la vérité autant que faire se peut.

Les fidèles doivent donner sans compter aux mendiants et aux entreprises, à la fois pour leur permettre de mieux vivre et pour étaler la richesse de l'Église, dans l'espoir qu'une telle opulence poussera certains à se convertir. Lorsque tout le monde a de l'argent, on a moins tendance à amasser ses maigres possessions et les ventes repartent; aussitôt, l'économie suit et tout le monde y gagne. L'argent permet de faciliter la vie de chacun et rapproche d'autant plus l'Âge d'Or.

Waukyne tient le discours suivant aux Telchars : "Vénère-moi et je te rendrai riche. Protéger tes finances revient à bien me servir et les partager avec les autres garantit ton succès à venir. Fais appel à moi en affaires et je te répondrai. Les audacieux amassent les richesses et les prudents les conservent. Mais les timorés, eux, perdent tout."

Activités quotidiennes : Les Waukyniens arpentent les Royaumes pour aider les marchands et les temples qui changent de l'argent et proposent des entrepôts ou (en secret, bien sûr) recèlent les objets volés. Ils se font toujours payer pour prodiguer leur assistance dans ces domaines. Lorsque les marchands se montrent généreux avec les temples, ces derniers leur proposent souvent des logements somptueux gardés par des prêtres, dans lesquels ils peuvent résider lorsqu'ils sont de passage en ville.

Les membres du clergé ont ordre d'investir dans toutes les entreprises financières gérées par des fidèles si elles présentent les garanties suffisantes. Lorsqu'elles sont dirigées par d'autres individus, il leur faut également les évaluer avec le plus grand soin pour peu que les sommes qu'ils reçoivent pour ce faire soient suffisamment élevées. Cela ne leur pose aucun problème de conscience de manipuler le commerce à l'aide de rumeurs, rachats, attaques de brigands commanditées par leurs soins et autres coups bas, mais le grand public critique violemment de tels procédés, à tel point que l'Église n'a d'autre choix que de les condamner ouvertement… et d'ordonner à ses prêtres de faire montre d'une grande discrétion lorsqu'ils y ont recours, afin que personne ne puisse jamais prouver qu'ils y sont mêlés. L'enrichissement personnel est le signe de la sagesse chez les Waukyniens, mais il doit être obtenu en investissant, et non en se livrant à des actes illégaux.

Festivités et cérémonies religieuses : En règle générale, l'autel dédié à Waukyne prend la forme d'un bloc de pierre sans ornement ou d'une table en bois, sur lequel repose une coupe en or bénie par les prêtres. Lorsque pièces d'or et autres richesses sont déposées dans cette dernière, elle s'élève lentement, ce grâce à un enchantement qui gagne en puissance au fur et à mesure que le poids non organique contre lequel il doit lutter s'accroît (la coupe peut ensuite être déplacée sans qu'il soit nécessaire de la vider au préalable, et son inertie est telle qu'elle permet de déplacer meubles, rochers et autres obstacles massifs, mais les Waukyniens font bien attention de ne jamais révéler cette propriété en présence d'étrangers). Tous les rituels de l'Église sont centrés sur les offrandes qui sont versées dans cette coupe, à tel point qu'un prêtre se trouvant loin du temple ne peut prier la déesse que s'il commence par jeter une pièce dans un plan d'eau ou cours d'eau et la laisser derrière lui lorsqu'il a fini.

La première cérémonie d'importance est la Seconde Peau, à laquelle doivent se livrer les novices intégrant les rangs du clergé et les prêtres bénéficiant d'une promotion. Le Waukynien pénètre dans le temple après s'être roulé dans la terre ou la boue et avance jusqu'à l'autel à genoux, en tirant derrière lui un sac contenant son

poids en or (il peut éventuellement s'aider d'un traîneau et de sangles). Il dépose l'or sur l'autel et embrasse la coupe, après quoi tous les prêtres présents chantent un hymne joyeux et plusieurs dalles du sol s'effacent pour révéler un bain chaud, parfumé aux épices. Quand le suppliant est entré dans l'eau, la coupe se soulève d'elle-même, vient se stabiliser au-dessus de lui et déverse sur lui une pluie d'or liquide (il s'agit en fait d'eau bénite mélangée à des paillettes d'or). Le prêtre se baigne jusqu'à être propre, tandis que ses compagnons continuent de chanter les louanges de la déesse. Quand il sort du bain, il est recouvert d'une fine pellicule d'or. On lui apporte alors de quoi se sécher et de splendides atours, après quoi le rituel s'achève par un somptueux banquet.

La cérémonie la plus connue est la Marque de la Dame, au terme de laquelle le Waukynien repart avec une grosse pièce frappée du profil de la déesse. Elle récompense les prêtres et les fidèles qui ont connu un grand succès dans leurs entreprises (en d'autres termes, qui ont enrichi l'Église et/ou leur communauté, pas seulement eux-mêmes). L'Élu repart avec la pièce cousue sur une écharpe, tandis que tous ceux qui assistent au rite ont droit à une pièce d'or normale (certains Waukyniens possèdent plusieurs de ces pièces géantes; extrêmement fragiles et très recherchées, elles valent un minimum de 450 po chacune). Les voleurs potentiels sont prévenus : les prêtres de l'Amie des Marchands connaissent apparemment un sort qui leur permet de suivre ces pièces à la trace. À deux reprises, lorsque cette récompense avait été volée, les Waukyniens ont retrouvé les voleurs (la seconde fois, ces derniers disposaient pourtant d'une cachette apparemment très sûre) et leur ont fait payer leur sacrilège de leur vie.

L'Église de Waukyne reconnaît de nombreuses fêtes calendaires et la Seconde Peau comme la Marque de la Dame sont généralement accomplies lors de l'une d'entre elles. Ces rassemblements s'effectuent toujours en un lieu où il est possible de chanter (souvent au bord d'un plan d'eau ou à côté d'un puits, dans lequel les fidèles peuvent jeter leur pièce avant de prier), puis une parade part de l'endroit choisi pour rejoindre le temple (au son de la musique et, parfois, en compagnie de trouble-fête qui lancent pierres, œufs et ordures ménagères sur les prêtres parés de leurs plus beaux atours). Là, un sermon est suivi par la cérémonie, puis par un festin qui se prolonge jusque tard dans la nuit. Lorsque la date ne correspond pas à celle d'un rite, celui-ci est remplacé par une prière commune dirigée par le prêtre de plus haut rang présent. Cette fête est toujours très joyeuse (le vin y coule en effet à flot) et s'accompagne toujours de jongleurs, danseurs, conteurs, contorsionnistes, dresseurs d'animaux et autres prestidigitateurs.

Chaque temple a la possibilité d'ajouter son propre festival à tous ceux qui sont déjà reconnus et qui se montent au nombre de douze. On les nomme les Hauts Festivals; il s'agit de : Réconfort des Comptes, Grand Tissage, Haultepièce, Sphères, Sammardach, Brilleboucle, Sornyn, Huldark, Spryndalar, Marthoun, Téhenntéahan et Orbar.

Le Réconfort des Comptes prend place le 15 martel et porte ce nom, car la plupart des entreprises profitent du cœur de l'hiver pour faire leurs comptes. Le Grand Tissage se déroule le 20 alturiak. On l'a baptisé ainsi en raison des nombreuses tapisseries tissées dans les riches maisonnées pendant l'hiver, mais aussi car les marchands de textile dévouent ce mois à la fabrication du tissu.

Haultepièce se tient le 30 ches. C'est un grand festin qui s'accompagne d'une fanfare; les riches y sont félicités de leur succès et les offrandes sont recueillies en prévision du prochain festival, celui des Sphères. Les Sphères sont fêtées le 10 tarkash. Des globes en verre pleins de pièces et de pierres précieuses sont exhibés dans toute la ville, après quoi leur contenu est projeté au hasard des rues à l'aide d'une catapulte, afin que chacun reçoive une part de cette a manne tombée du ciel.

Sammardach se déroule le 12 mirtul. Ce festival porte le nom du plus grand bienfaiteur des premiers temps de l'Église. Sammardach était si riche qu'il acheta une ville entière (Tsabran, qui a aujourd'hui disparu, mais qui se dressait autrefois au sud-est d'Airspur, le long de la côte de Chessenta) et qu'il en fit don au clergé, de même que tous les commerces qu'elle contenait. Vient ensuite Brilleboucle, le 21 kythorn. Le retour du beau temps est fêté par une longue parade et un festin auxquels tout le monde est invité. Les prêtres en profitent pour rappeler à tous la richesse toujours croissante des environs et montrer (à l'aide d'illusions) ce que la Dame a récemment accompli, ce, dans l'espoir d'attirer de nouveaux fidèles.

Sornyn se tient du 3 au 5 flammerige. Ce festival est celui de la planification, de la signature des traités et des accords, et de la réception des adversaires et des envoyés des terres lointaines. On boit beaucoup de vin à cette occasion, où le pire ennemi est traité comme un frère. Huldark est célébré le 17 élésias. On y honore la bonté de la terre, qui nourrit tout le monde, en plantant des légumes et des arbres fruitiers.

Spryndalar a lieu le 7 éleinte. C'est une cérémonie qui a pour vocation de reconnaître combien la magie et les idées de ceux qui s'en servent enrichissent l'ensemble des Royaumes. À cette occasion, les Waukyniens louent les services de nombreux mages, à qui ils demandent de lancer des sorts pour fasciner le public. Le 1er marpenoth est le jour de Marthoun, au cours duquel l'Église remercie l'œuvre des soldats et des gardes vigilants qui protègent l'existence de ceux qui génèrent des richesses. Ces hommes d'armes sont célébrés et reçoivent de l'or et chaque temple d'importance tire un guerrier au sort. L'heureux élu se voit offrir dix fois son poids en or et une belle propriété, de manière à pouvoir prendre sa retraite et dépenser sa toute nouvelle fortune à son gré.

Téhenntéahan a lieu le 10 uktar. Cette fête, qui dure toute la journée, est également connue sous le nom de Nuit des Marteaux et des Clous. Elle est dédiée aux gens du peuple et à leurs inventions qui bénéficient à tout un chacun (forgerons, artisans et tous ceux qui œuvrent de leurs mains plutôt qu'à l'aide de magie). On assiste à de nombreuses démonstrations, toutes les boutiques sont fermées pour que les commerçants puissent assister au festival, et l'Église achète (littéralement) à prix d'or les inventions qui lui plaisent le plus (l'inventeur choisit une pièce de sa maison et les Waukyniens la remplissent d'or jusqu'au plafond). Orbal, qui se tient le 25 nuiteuse, est le dernier rituel de l'année. C'est également le plus solennel de tous, car il a pour mission de rappeler aux fidèles que la richesse ne va pas sans inconvénients. Des prières sont dites pour ceux que la fortune ou l'avarice a rendu fous, mais aussi ceux qui se sont fait tuer par des voleurs (ou alors qu'ils essayaient de dépouiller leur victime), ceux qui ont disparu en cherchant de l'or ou après être partis à l'aventure, et ainsi de suite. Tout le monde est ensuite invité à un Festin aux Chandelles, au cours duquel on chante les louanges des marchands appréciés qui sont morts au cours de l'année. L'Église en profite également pour rappeler aux gens présents qu'elle a le pouvoir de retrouver et de châtier ceux qui osent voler Waukyne… et qu'elle n'hésitera pas à le faire.

Lieux de culte principaux : L'abbaye des Flèches d'Or, qui était autrefois le plus grand temple dédié à Waukyne, ressemble davantage à un grand château fortifié. Ses tours s'ornent de toits coniques et dorés, qui se dressent loin au-dessus du port d'Athkatla, et abritent la dernière enclave de Waukyniens. Cette Maison d'Abondance (terme décerné à tous les temples d'importance) est une véritable petite ville fortifiée, aidée par sept familles de marchands nouveaux riches d'Amn, qui voient là l'unique moyen d'acquérir un vrai pouvoir dans une contrée que se sont partagée les vieilles familles. Les Flèches d'Or se trouvent sous la responsabilité du Saint Coffre et Voix de la Dame Tharundar Olehm, patriarche âgé à la stature impressionnante et au crâne couvert d'une épaisse crinière blanche. Il est assisté par cinq femmes aussi belles qu'ambitieuses. Elles sont d'âge et d'origine divers, et on les connaît collectivement sous l'appellation de "Cinq Furies"; il s'agit de Barasta Cleeith, Daerea Ethgil, Faerthae Garblueth, Halanna Jashire et Sariila Tebrentan. Elles ont toutes atteint le rang d'Or Suprême et se livrent une guerre aussi secrète qu'impitoyable pour déterminer laquelle d'entre elles succédera à Tharundar.

Ordres affiliés : Aucun ordre de chevaliers n'est affilié à l'Église de Waukyne. Le clergé soutient toutefois les aventuriers suffisamment compétents, à condition qu'ils acceptent de reverser 20 % de leurs gains au temple dont ils dépendent. L'Église fait également appel à des mercenaires et à des aventuriers pour garder ses navires ou ses caravanes. Des rumeurs extrêmement persistantes affirment que de nombreux Waukyniens (et peut-être même l'ensemble de l'Église) seraient alliés depuis longtemps au Trône de Fer.

Vêtements sacerdotaux : Les membres du clergé de Waukyne sont parmi ceux qui revêtent les plus beaux atours. Leur tenue est en effet assez belle pour rivaliser avec celle des prêtres de Sunie, Milil ou Lathandre. Lors des cérémonies, ils enfilent des dessous de soie blanche, une robe aux manches bouffantes et ouvertes sur une partie de leur longueur, des bottes, un pince-nez ou un face-à-main (s'ils ont des problèmes de vision), divers objets utiles pendus au bout de rubans en soie et une grande mitre dorée, sertie de pierres précieuses. Il est également possible de revêtir une tunique, un pantalon, un collant ou un tabard (du moins, si la saison le permet), mais de tels habits doivent toujours être taillés dans de riches textiles et arborer des couleurs chatoyantes. L'ensemble est couvert d'une cape rouge couverte de broderies et alourdie par mille rajouts (fermoirs, décorations, etc.) en métal précieux. On y ajoute aussi des gants blancs et une canne ou un bâton qui est, soit magique, soit ciselé avec soin et serti de gemmes (nombre de Waukyniens ne se déplacent jamais sans leur *bâton de soins*, ce qui leur permet de soigner les blessés en échange de donations substantielles; à l'heure actuelle, ces bâtons représentent l'unique source d'énergie magique de l'Église). Il n'est pas rare que la mitre des prélats s'orne d'une couronne et que leur tenue soit plus flamboyante encore que celle des monarques.

Vêtements de tous les jours : Lorsqu'ils se promènent en ville, les Waukyniens s'habillent comme de riches marchands. Par contre, quand ils pressentent un danger, ils revêtent une armure dorée, peinte en blanc et ornée de fresques détaillées. Ils aiment se déplacer à bord de litières dont l'occupant peut être isolé du reste du monde à l'aide de rideaux, ou encore de chars enchantés (ces derniers sont toujours attelés à des chevaux, mais la magie qui les affecte les fait légèrement flotter au-dessus du sol, de telle sorte que le poids à tracter est bien moindre).

Prêtres du culte (yeux d'or)

PRÉ-REQUIS :	Sagesse 14, Intelligence 12, Charisme 12
CARAC. PRIM. :	Sagesse, Charisme
ALIGNEMENT :	N
ARMES :	Toutes les armes contondantes (type C)

ARMURE :	Au choix
SPHÈRES (MAJ) :	Astrale, charme, climat, création, divination, garde, nécromancie, protection, soins, voyageurs
SPHÈRES (MIN) :	Générale, conjuration, élémentaire, soleil, vigilance
OBJETS MAGIQUES :	Comme les clercs
COMP. REQUISES :	Etiquette
COMP. SUP. :	Evaluation, langues vivantes (une au choix), taille de gemmes

- Les yeux d'or peuvent repousser ou commander les morts-vivants, mais tous les morts-vivants d'un même groupe doivent être affectés de la même manière (il est impossible d'en repousser certains et de contrôler les autres).
- Les yeux d'or ont naturellement accès aux compétences diverses de trois groupes : général, prêtre et roublard. Ils ne dépensent pas la moindre unité de compétence supplémentaire tant qu'ils font leur choix dans ces trois groupes.
- Ils savent faire la différence entre les vrais métaux et les faux. Cela ne leur permet pas d'identifier le métal en question, mais de déterminer, par exemple, si une pièce en or est vraie ou seulement plaquée (ou encore créée par magie, comme les djinns savent le faire). Pour faire appel à cette faculté, il leur suffit de prendre l'objet en main et de penser au métal dont il devrait être constitué. Dans le cas des alliages, ils obtiennent un résultat partiel.
- Ils ne sont jamais attaqués par les guette-verrou qui les évitent et se gardent bien de les agresser. Si le prêtre parvient à en capturer un, il lui est possible de le dresser s'il maîtrise la compétence de dressage (le guette-verrou est détaillé dans *les Catacombes de Soirétoile* et le Volume Un du BESTIAIRE MONSTRUEUX Annuel).
- Au moment où ils sont admis au sein de la prêtrise, les yeux d'or reçoivent le maximum d'argent possible en début de carrière (180 po), ainsi que 3 objets magiques que l'Église a achetés et leur offre (sans contrepartie) au 1er niveau. Ils ont droit à un objet de chacune des catégories suivantes : récipients, utilitaires et divers (ces objets sont détaillés dans le *Guide du Maître*, le *Recueil de Magie* et l'ENCYCLOPEDIA MAGICA™). L'Église ne remplace jamais les objets perdus ou utilisés.

  Récipients : *bourse d'accessibilité, ceinturon à poches, havresac de Heward.*

  Utilitaires : *baguette des poches primaires, cuillère de Murlynd, drap de petitesse, éventail des vents, fourrure chauffante, gants de liberté de Reglar, perroquet de cristal, serrures et clés de Skie, soupière d'abondance, tente brumeuse.*

  Divers : *colle suprême, huile de glisse, huile éthérée, insecticide de Murdock, joyau de pureté, pigments de Nolzur, poudre de coagulation, solvant universel.*
- Une fois par jour, les yeux d'or ont la faculté de semer le doute dans l'esprit des gens avec lesquels ils discutent (mais seulement pour ce qui a trait aux chiffres et aux nombres, comme s'ils portaient une *fibule d'engourdissement des nombres*). Leurs victimes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elles le ratent, elles ne parviennent plus à se souvenir si 5 est supérieur à 3 et si les dizaines sont inférieures aux centaines. Qui plus est, elles ne se rendent pas compte de leurs difficultés soudaines; pour elles, tous les nombres sont à peu près équivalents. Elles acceptent presque tout contrat financier qu'on peut leur proposer. Elles se souviennent bien de la valeur relative des pièces (à savoir, par exemple, que celles en or valent plus cher que celles en argent), mais le taux de conversion les dépasse totalement.

  Ce pouvoir persiste pendant 1d4+2 tours après le départ du prêtre. Lorsqu'il s'arrête de faire effet, les victimes se souviennent tout à fait de ce qu'elles ont dit et fait, même s'il y a de bonnes chances pour qu'elles ignorent la raison qui les a poussées à se comporter de la sorte.
- Au 3ème niveau, les yeux d'or peuvent détecter les métaux et les minéraux 1 fois/jour. Cette aptitude fonctionne pendant 2 tours et reproduit le pouvoir de la *baguette de détection des métaux et minéraux*.
- Également au 3ème niveau, ils sont capables de jeter *poigne électrique* (sort de magicien, niveau 1) 1 fois/jour.
- Au 5ème niveau, ils peuvent lancer *connaissance des coutumes* (sort de prêtre, niveau 3) 1 fois/jour.
- Toujours au 5ème niveau, ils bénéficient de l'effet d'une *baguette de splendeur* pendant 1 journée par décade. Durant ce laps de temps, leur score de Charisme monte à 18 et leurs atours (et armure) semblent être de la meilleure qualité qui soit (il s'agit là d'une illusion).
- Au 7ème niveau, ils peuvent jeter *addition, contrôle des probabilités* ou *élimination des feux* (sorts de prêtre, niveau 4) 1 fois/jour.
- Également au 7ème niveau, ils acquièrent la faculté de créer de beaux vêtements 1 fois/décade. Les atours créés de la sorte (il ne peut en aucun cas s'agir d'une armure) sont exactement à leur taille et apparaissent directement sur eux. Il est impossible de déterminer l'ensemble de la tenue avec exactitude, mais elle correspond toujours à l'usage que le personnage veut en faire. Les vêtements sont faits de riches tissus et souvent parés de fourrure et de pierres précieuses. Ils continuent d'exister jusqu'à ce qu'on les arrache au prêtre ou que ce dernier cherche à les vendre, auquel cas ils disparaissent aussitôt. Ces deux conditions exceptées, la tenue ainsi créée est permanente et le personnage peut parfaitement la ranger dans le but de s'en resservir à date ultérieure.
- Au 10ème niveau, les yeux dorés sont capables de jeter *mise à la terre, murs hurlants* ou *nuage de purification* (sorts de prêtre, niveau 5) 1 fois/jour.
- Toujours au 10ème niveau, ils peuvent faire apparaître une tente somptueuse durant 1 journée entière (1 fois/décade). Tout en soie, elle peut faire entre 15 et 30 m² et contient des meubles temporaires et suffisamment de nourriture pour 100 personnes. Elle persiste pendant 1 journée supplémentaire tous les 2 niveaux du prêtre au-delà du 10ème (jusqu'à ce que ce dernier ait atteint le 28ème niveau, auquel cas la tente atteint sa "durée de vie" maximale, 10 jours). Si le temps n'est pas clément au moment où la tente est appelée, elle est moins belle mais plus apte à résister aux intempéries (la soie est en partie remplacée par de la fourrure, des peaux de phoque imperméables, etc.). Elle est également plus petite et ses réserves décroissent en conséquence (il n'y a plus à manger que pour 50 personnes par temps de pluie, et pour 25 par temps froid).
- Enfin, au 15ème niveau, les yeux d'or peuvent transmettre la *malédiction de Waukyne* à ceux qui insultent la déesse ou l'Église. Pour ce faire, ils doivent toucher leur victime, soit de la main, soit à l'aide d'une pièce lancée. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre cette faculté. Par la suite, l'individu maudit joue perpétuellement de malchance pour tout ce qui touche à l'argent : il se fait dévaliser, subit de terribles pertes suite à une catastrophe naturelle, se fait lourdement taxer, n'arrive pas à vendre ses marchandises, il ne réalise plus le moindre profit (bien qu'il lui soit parfois possible de s'en sortir sans perte), et ainsi de suite. Cette situation se prolonge tant que la malédiction n'a pas été levée par celui qui l'a maudit (il peut également être sauvé par une *délivrance de la malédiction* lancée par un Waukynien de niveau supérieur à celui qui l'a maudit). Si l'individu choisi pour être maudit ne mérite pas ce traitement, la déesse ne délivre pas la malédiction et le prêtre doit faire pénitence. Tant que cela n'est pas fait, il ne reçoit plus ni le moindre sort ni la moindre faculté.

Sorts de Waukyne

Premier niveau

Perception du métal (Divination)

Sphère :	Divination
Portée :	10 m
Composantes :	S
Durée :	1 round
Temps d'incantation :	4
Zone d'effet :	Arc de 10 m de long et de 90° d'angle
Jet de sauvegarde :	Aucun

Ce sort permet au prêtre de déterminer la composition de tout métal se trouvant dans la zone d'effet (un arc de 90° d'angle dans la direction dans laquelle le prêtre est tourné; portée 10 m) ou y entrant tant que la durée n'est pas écoulée. *Perception du métal* indique également si le métal est enchanté ou non. Même si ce sort peut être utilisé pour détecter l'argent caché et les armes magiques, il sert d'abord et avant tout à repérer les fausses pièces (c'est-à-dire celles qui sont en plomb et recouvertes d'un léger placage), mais aussi les pièces enchantées, car le meilleur moyen de faire du tort à un marchand rival (ou tout simplement de l'espionner) consiste à lui remettre une pièce magique (maudite, etc.).

Troisième niveau

Convocation de guette-verrou (Évocation)

Sphère :	Animale, conjuration
Portée :	10 m
Composantes :	V, S, M
Durée :	8 heures
Temps d'incantation :	6
Zone d'effet :	Spéciale
Jet de sauvegarde :	Aucun

Un round après que le prêtre a achevé son incantation, 1d3 guette-verrou apparaissent par magie (ces créatures sont décrites dans *les Catacombes de Soirétoile* et le Volume Un du BESTIAIRE MONSTRUEUX Annuel). Les guette-verrou se matérialisent là où le personnage le souhaite, dans les limites permises par la portée du sort. Ils obéissent aux ordres du prêtre (à condition qu'ils restent très simples), le prêtre ayant la possibilité de communiquer verbalement avec eux tant que l'enchantement fait effet (par contre, il est incapable de les comprendre). Ces monstres servent souvent à défendre un trésor, un volume clos particulièrement réduit (intérieur d'un coffre, sac, bourse, etc.) ou encore le prêtre.

Ces créatures n'ont jamais besoin d'effectuer le moindre test de moral. Elles disparaissent quand elles se font tuer ou quand la durée du sort arrive à son terme.

La composante matérielle de *convocation de guette-verrou* est une pièce d'or.

Quatrième niveau

Double pièce (Évocation)

Sphère : Création
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 pièce
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait disparaître une pièce (ou un disque de métal) et la remplace par deux copies conformes. Les pièces sont absolument identiques, allant même jusqu'à reproduire les défauts de l'original (rayures, marques, etc.). Si la pièce de départ était magique, le sort met automatiquement un terme à l'enchantement (les deux pièces résultantes sont donc normales). La transformation se fait en silence mais s'accompagne d'une légère aura. Le prêtre doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts dès que l'incantation s'achève. S'il le réussit, tout se passe normalement et il se retrouve bien avec deux pièces à la place d'une. Par contre, en cas d'échec, il perd 1 point de vie (de manière permanente) mais voit apparaître 2d12 pièces en plus de celles qui étaient prévues. Ce sort affecte toutes les pièces de la même manière, quelle que soit leur taille ou leur valeur, mais il ne fonctionne que sur les métaux, pas sur les gemmes, le bois travaillé ou les monnaies dont un ou plusieurs constituants sont non métalliques.

La composante matérielle de *double pièce* est la pièce (ou le disque métallique) à transformer.

Cinquième niveau

Richesses enchantées (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, soins
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme pièces, barres de métal précieux et/ou gemmes d'une valeur minimale de 250 po par niveau de sort pour permettre au prêtre de lancer instantanément l'un des sorts suivants, au choix : *soins des blessures légères*, *guérison de la cécité ou de la surdité*, *guérison des maladies*, *neutralisation du poison* ou *soins des blessures sérieuses*. Si le personnage n'a pas réuni une somme suffisante pour le sort qu'il désire, il en est instantanément conscient et dispose des 2 rounds que dure l'incantation pour trouver les fonds manquants. S'il n'y parvient pas, il lui faut se rabattre sur un autre effet magique sous peine de gâcher le sort.

Les Waukyniens se servent souvent de cet enchantement pour aider les marchands fidèles à leur déesse, qui sont prêts à donner des sommes importantes à l'Église en échange de sorts de guérison.

La composante matérielle de *richesses enchantées* est la somme requise pour l'effet magique que l'on souhaite obtenir.

Septième niveau

Fortune enchantée (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, soins
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est une version plus puissante de *richesses enchantées*. Il transforme pièces, barres de métal précieux et/ou gemmes d'une valeur minimale de 250 po par niveau de sort pour permettre au prêtre de lancer instantanément l'un des sorts suivants, au choix : *soins des blessures légères*, *guérison de la cécité ou de la surdité*, *guérison des maladies*, *neutralisation du poison*, *soins des blessures sérieuses*, *soins des blessures critiques*, *guérison*, *régénération* ou *porte dimensionnelle*. Si le personnage n'a pas réuni une somme suffisante pour le sort qu'il désire, il en est instantanément conscient et dispose des 2 rounds que dure l'incantation pour trouver les fonds manquants. S'il n'y parvient pas, il lui faut se rabattre sur un autre effet magique sous peine de gâcher le sort.

Les Waukyniens se servent souvent de cet enchantement pour aider les marchands fidèles à leur déesse, qui sont prêts à donner des sommes importantes à l'Église en échange de sorts de guérison.

La composante matérielle de *fortune enchantée* est la somme requise pour l'effet magique que l'on souhaite obtenir.

Vocable d'or (Altération, nécromancie)

Sphère : Nécromancie, soins
Portée : Contact
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

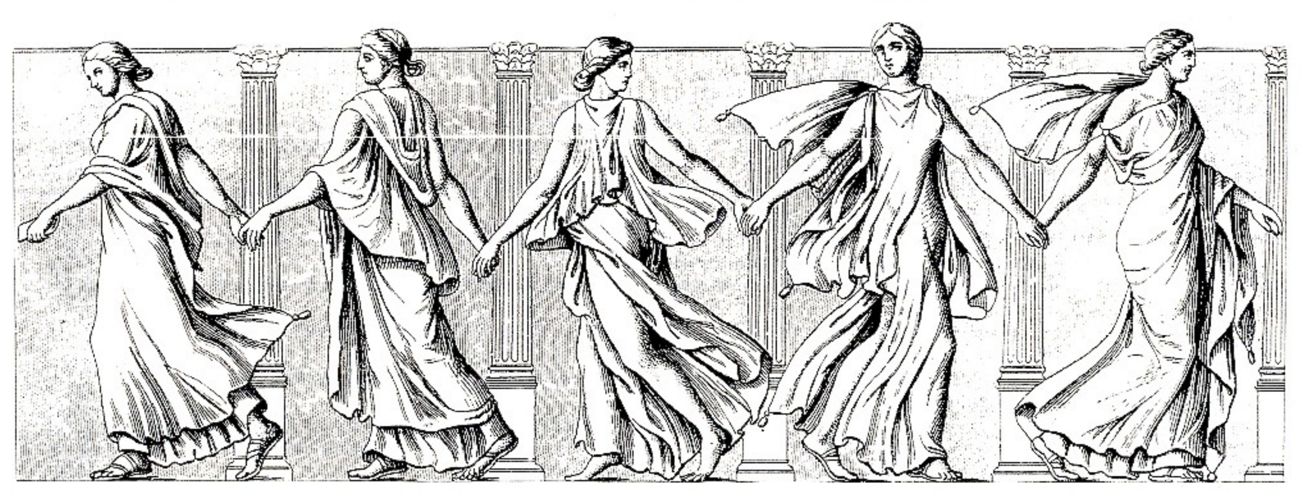
Cette variante de *fortune enchantée* transforme pièces, barres de métal précieux et/ou gemmes d'une valeur minimale de 500 po par niveau de sort pour permettre au prêtre de lancer instantanément l'un des sorts suivants, au choix : *soins des blessures légères*, *guérison de la cécité ou de la surdité*, *guérison des maladies*, *neutralisation du poison*, *soins des blessures sérieuses*, *soins des blessures critiques*, *guérison*, *régénération* ou *porte dimensionnelle*. Si le personnage n'a pas réuni une somme suffisante pour le sort qu'il désire, il en est instantanément conscient et dispose des 2 rounds que dure l'incantation pour trouver les fonds manquants. S'il n'y parvient pas, il lui faut se rabattre sur un autre effet magique sous peine de gâcher le sort.

Une fois l'incantation achevée, le prêtre transmet le *vocable d'or* au sujet, en lui touchant la langue et en lui murmurant le mot activant le sort. Par la suite, la magie prend effet dès que le sujet prononce le mot en question, même si cela se produit bien des années après. Par exemple, un marchand prudent ayant sacrifié 3 500 po pour qu'un prêtre de Waukyne lui transmette un *vocable d'or* se fait attaquer par des brigands et perd un bras au cours du combat. Luttant pour ne pas perdre connaissance, il prononce le mot secret, choisit *régénération* et recouvre aussitôt son bras perdu.

Le sujet n'a nul besoin de pratiquer la magie pour que l'enchantement fonctionne. Par contre, il doit être capable de prononcer le mot d'activation. Aucun sort ne peut faire disparaître cette protection (*dissipation de la magie* reste sans effet contre *vocable d'or*).

Les Waukyniens se servent souvent de cet enchantement pour aider les marchands fidèles à leur déesse, qui sont prêts à donner des sommes importantes à l'Église en échange de sorts de guérison.

La composante matérielle de *vocable d'or* est la somme requise pour l'effet magique que l'on souhaite obtenir.



APPENDICE 1 : CLASSES DE PRÊTRES

Cet appendice détaille les nombreuses classes de prêtres existant dans les Royaumes Oubliés, en plus de ceux qui sont décrits en regard de chaque dieu de *Religions et Avatars*. Le *Manuel des Joueurs* décrit deux types de prêtres : le clerc et le prêtre d'un mythe spécifique, ou prêtre du culte. Le clerc est le modèle de base du prêtre aventurier, tandis que les prêtres des nombreux cultes représentent les aspirations de chaque dieu de Féerûne. Le *Manuel des Joueurs* présente un prêtre de ce genre en la personne du druide, prêtre du culte des dieux de la nature, voire de la Nature elle-même. Cet appendice décrit six types de prêtres. Trois d'entre eux (le chaman, le croisé et le moine) ont déjà été détaillés dans l'*AIDE AU JOUEUR : Magie et Sortilèges*. Nous les avons reproduits ici pour ceux qui ne possèdent pas ce livret, car ils font désormais officiellement partie des prêtres existant dans les Royaumes Oubliés. Enfin, un nouveau prêtre fait ses débuts dans les pages qui suivent : le mystique.

Clercs : Les clercs sont des prêtres militants qui jouent le rôle de templiers, défenseurs de la foi et gardiens des lieux de culte. Ce sont eux que l'on retrouve le plus fréquemment dans les nombreux groupes d'aventuriers qui font carrière dans les Royaumes. Ils ont pour eux de solides compétences martiales, un répertoire de sorts très étendu et la faculté de repousser (ou de commander) les morts-vivants.

Chamans : Les chamans sont les prêtres des cultures barbares ou sauvages. Ce sont des guides et des protecteurs pour leur tribu. Ils savent se battre et ont accès à un nombre de sorts raisonnable, mais leur principal avantage est le rapport qu'ils entretiennent avec les esprits (des animaux, de la nature et des morts). C'est un excellent choix pour un personnage issu d'une société barbare ou nomade.

Croisés : Les croisés sont très proches des clercs mais, si ces derniers sont souvent définis comme les défenseurs de la foi, les croisés, eux, en sont le bras armé. Ce sont de véritables prêtres-soldats, formés au combat et dotés de sorts qui prennent toute leur efficacité sur le champ de bataille. Les croisés qui sont détaillés dans cet appendice et que l'on évoque dans le reste de ce livret ne sont pas ceux qui apparaissent dans *Warriors and Priests of the Realms*. Afin de les différencier, ceux qui sont décrits dans *Warriors and Priests of the Realms* s'appelleront désormais saints croisés.

Druides : Les druides sont les prêtres de la nature. Ils protègent les forêts et régions sauvages, ainsi que tous les êtres vivants qui y résident. Ils sont moins aptes à se battre que les clercs et les croisés mais ont accès à de puissants sorts élémentaires d'attaque et de défense. De plus, ils possèdent quelques facultés qui les différencient totalement des autres prêtres.

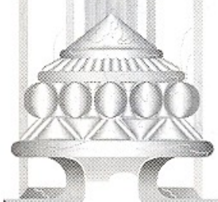
Moines : Les moines sont des hommes d'Église qui sortent rarement de leur abbaye et cherchent à atteindre la spiritualité en s'imposant une grande discipline, tant physique que mentale. Ils sont extrêmement doués au combat à mains nues et ont accès à des sorts peu courants.

Mystiques : Les mystiques sont des prêtres itinérants et individualistes. Ils croient que, pour servir leur dieu, ils doivent connaître le monde qui les entoure, apprendre ses secrets et découvrir comment eux-mêmes réagissent à leur univers. Ils ont souvent une très forte personnalité et peuvent s'en servir pour imposer leur volonté aux autres grâce à des pouvoirs de type *charme*. Ils sont relativement faibles au combat mais peuvent faire appel à leurs nombreuses ressources : les pouvoirs mentionnés ci-dessus, leurs sorts curatifs et les objets (potions, onguents et bougies) qu'ils sont capables de fabriquer ou de préparer. Leur approche de la spiritualité est souvent très personnelle et à l'inverse des idées reçues, ce qui explique qu'ils sont fréquemment ermites, sages-femmes ou aventuriers.

Caractéristiques par défaut

À moins que la description de chaque classe ne donne d'autres précisions, les caractéristiques qui suivent s'appliquent à tous les prêtres :

- Leurs points de vie sont calculés à l'aide de d8.
- Ils suivent tous la table de progression qui se trouve page suivante.
- Ils obtiennent leur sort comme l'indique la Table 24 du *Manuel des Joueurs* (Progression en sorts des prêtres). Pour ceux qui ont dépassé le 20ème niveau, consultez la table prodiguée dans l'introduction de cet ouvrage (Les puissances des Royaumes).
- Leur TAC0 est déterminé par la Table 53 du *Manuel des Joueurs* (TAC0). Là encore, s'ils ont dépassé le 20ème niveau, reportez-vous à la table proposée dans l'introduction.
- Ils obtiennent des sorts supplémentaires dès que leur score de Sagesse atteint ou dépasse 13, comme le montre la Table 5 du *Manuel des Joueurs* (Sagesse).
- Ils effectuent leurs jets de sauvegarde en accord avec la Table 60 du *Manuel des Joueurs* (Jets de sauvegarde des personnages).
- Ils acquièrent leurs compétences martiales et diverses comme l'indique la Table 34 du *Manuel des Joueurs* (Unités de compétence).
- Ils peuvent choisir leurs compétences dans les groupes général, combattant et prêtre sans avoir à payer de coût supplémentaire.
- Enfin, ils peuvent commencer à rédiger des parchemins magiques dès le 7ème niveau, à préparer des potions dès le 9ème et à fabriquer des objets magiques dès le 11ème. Ils suivent en cela les règles détaillées dans le Chapitre 10 du *Guide du Maître* (à la section Fabriquer des objets magiques).



Limitations de classe et de niveau selon la race

En règle générale, le monde des Royaumes Oubliés permet à quelques races de choisir des classes que les règles de base d'AD&D n'autorisent pas. Les combinaisons qui ne sont pas autorisées dans le *Guide du Maître* (ou dans *Magie et Sortilège*, d'où certaines de ces races sont tirées) sont indiquées par le symbole suivant (†). S'il le souhaite, le MD peut interdire cette modification des règles.

Même si les religions décrites dans ces ouvrages sont d'abord et avant tout humaines, certaines acceptent des demi-humains dans leurs rangs. À moins que la race en question ne soit l'une de celles qui sont détaillées dans le *Manuel des Joueurs*, tout prêtre en faisant partie est normalement un PNJ, à moins que le MD ne tolère des PJ prêtres de cette race dans sa campagne.

Nous conseillons au MD d'appliquer la règle optionnelle de progression ralentie afin que les demi-humains ne soient pas limités en niveau dans les Royaumes Oubliés. Pour les Royaumes, nous vous proposons la règle suivante : progression normale jusqu'à la limite de niveau indiquée sur la table ci-dessous, après quoi le personnage doit gagner trois fois plus de points d'expérience pour continuer à monter de niveau. Voici quelles sont les limites des demi-humains pour ce qui concerne les classes détaillées dans cet appendice :

Limite de progression en fonction de la race

	Humain	Demi-elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petite-personne
Clerc	I	14	12	9	10	8
Chaman	I	-	-	-	-	-
Croisé	I	12†	12	-	13	-
Druide	I	9	12†	-	-	-
Moine	I	-	-	-	-	-
Mystique	I	14	12	-	-	13

Profils

À moins que cela ne soit spécifiquement indiqué, aucun profil de personnage ne peut être cumulé avec les classes de prêtre du culte présentées dans *Religions et Avatars*. Nombre de profils de clercs et de prêtres sont détaillés dans *Warriors and Priests of the Realms*. En fait, ils ne s'appliquent qu'aux clercs, pas aux autres classes de prêtres. Ces profils restent optionnels, même s'ils ont été spécifiquement conçus pour être intégrés aux Royaumes Oubliés, tout comme ceux qui apparaissent dans d'autres livrets de la gamme. Quant aux profils présentés dans la gamme des *Manuels Complets* (le *Manuel Complet du Prêtre*, le *Manuel Complet du Druide*, etc.), ils ne peuvent être choisis qu'avec l'accord du MD, après que ce dernier aura bien réfléchi à l'impact que la présence de tels personnages peut avoir sur sa campagne.

Sphères et sorts de prêtre

Les sphères du *Manuel des Joueurs* sont les suivantes : générale, animale, astrale, charme, climat, combat, conjuration, création, divination, élémentaire, garde, nécromancie, protection, soins, soleil et végétale. Le *Recueil de Magie* en ajoute huit nouvelles (chaos, guerre, loi, nombres, pensée, temps, vigilance et voyageurs), tout en décomposant la sphère élémentaire en quatre sphères mineures (celles de l'air, de l'eau, du feu et de la terre). Référez-vous à l'Appendice 2 du *Recueil de Magie* pour le détail de toutes les sphères.

Sphères et sorts spécifiques à chaque religion

Nombre de prêtres reçoivent des sorts spécifiques de leur dieu, sorts qu'eux seuls sont autorisés à lancer. Ils peuvent toujours les utiliser, même si ces enchantements ne font pas partie des sphères auxquelles ils ont normalement accès.

Corrections à apporter aux sphères

Quelques corrections doivent être apportées aux sorts en ce qui concerne les sphères auxquelles ils se rattachent : *convocation d'insectes* (niveau 3, sphère animale) fait également partie de la sphère de conjuration, *bassin divinatoire* (niveau 4, sphère de la divination) doit être rajouté à la sphère élémentaire et à la sphère élémentaire de l'eau, *communion avec la nature* (niveau 5, sphère de la divination) appartient aussi à la sphère élémentaire et à toutes les sphères élémentaires mineures, *interdiction des élémentaux* (niveau 5, sphère élémentaire) fait partie de toutes les sphères élémentaires mineures, *conjuration d'un élémental du feu* (niveau 6, sphères élémentaire et élémentaire du feu) doit être ajouté à la sphère de conjuration, et enfin *intrus paranogène* (niveau 7, sphère de la divination) doit également être ajouté dans la sphère de la pensée (à noter que les termes *chasseur spirituel* et *meurtre de l'esprit* sont des erreurs qui font référence au même sort).

Niveaux d'expérience des prêtres

Niveau	Clerc	Druide	Prêtre du culte	Dés de vie (d8)
1	0	0	0	1
2	1 500	2 000	2 000	2
3	3 000	4 000	4 000	3
4	6 000	7 500	7 500	4
5	13 000	12 500	12 500	5
6	27 500	20 000	20 000	6
7	55 000	35 000	35 000	7
8	110 000	60 000	60 000	8
9	225 000	90 000	90 000	9
10	450 000	125 000	125 000	9+2
11	675 000	200 000	200 000	9+4
12	900 000	300 000	300 000	9+6
13	1 125 000	750 000	750 000	9+8
14	1 350 000	1 500 000	1 500 000	9+10
15	1 575 000	3 000 000	3 000 000	9+12
16	1 800 000	3 500 000	3 500 000	9+14
17	2 025 000	500 000*	4 000 000	9+16
18	2 250 000	1 000 000	4 500 000	9+18
19	2 475 000	1 500 000	5 000 000	9+20
20	2 700 000	2 000 000	5 500 000	9+22

* Voir les règles concernant les druides hiérophantes dans le *Manuel des Joueurs*.

Clercs : Les clercs gagnent un nouveau niveau tous les 275 000 points d'expérience au-delà de 2 700 000. Ils gagnent 2 points de vie supplémentaires par niveau au-delà du 20ème. Pour ce qui est de leur progression en sorts, se référer à la table de l'introduction.

Druides : Les druides gagnent un nouveau niveau tous les 500 000 points d'expérience au-delà de 2 000 000. Ils gagnent 2 points de vie supplémentaires par niveau au-delà du 20ème. Pour ce qui est de leur progression en sorts, consulter à la table de l'introduction.

Prêtres du culte : Les prêtres du culte gagnent un nouveau niveau tous les 500 000 points d'expérience au-delà de 5 500 000. Ils gagnent 2 points de vie supplémentaires par niveau au-delà du 20ème. Pour ce qui est de leur progression en sorts, voir la table de l'introduction.

Paladins et rôdeurs

Même si paladins et rôdeurs ne sont pas des prêtres, eux aussi reçoivent leurs sorts de leur dieu. Lorsqu'ils atteignent le 9ème niveau, les paladins peuvent utiliser les sorts des sphères suivantes : combat, divination, loi, protection et soins. De la même manière, à partir du 8ème niveau, les rôdeurs ont accès aux sphères suivantes : animale, végétale et voyageurs. Au moins une puissance des Royaumes, Maïlikki, accepte les rôdeurs comme prêtres de son culte. Dans ce cas, le "prêtre du culte" est un rôdeur tel que défini le *Manuel des Joueurs*, mais auquel il faut appliquer les quelques modifications imposées par le culte de Maïlikki. Lorsqu'un prêtre du culte est défini de cette manière, nous ne vous conseillons pas d'accepter qu'il puisse avoir un profil en plus de sa classe (à moins que ce profil ne soit clairement cité dans la description).

Clerc

Pré-Requis : Sagesse 9
Caractéristique Primordiale : Sagesse
Races Autorisées : Toutes

Le clerc est le type de prêtre le plus fréquent qui soit, ce qui en fait le représentant idéal d'un très grand nombre de divinités. C'est en même temps un soldat pourvu de sorts puissants et un défenseur de la foi cherchant à convertir les autres à ses croyances. Ses talents font de lui le plus polyvalent de tous les prêtres. S'il a 16 ou plus en Sagesse, il bénéficie d'un bonus de 10 % sur tous ses gains d'expérience. Il peut être de n'importe quel alignement toléré par son dieu.

Le clerc des Royaumes Oubliés bénéficie d'un accès majeur aux sphères suivantes : générale, astrale, charme, combat, conjuration, création, divination, garde, nécromancie, protection soins, soleil et vigilance, ainsi qu'à la sphère du chaos ou de la loi, en fonction de son alignement (un clerc neutre peut choisir entre les deux, mais il lui est par la suite impossible de revenir sur son choix). Il dispose également d'un accès mineur aux sphères suivantes : élémentaire, guerre et voyageurs.

Il conserve tous les pouvoirs détaillés dans le *Manuel des Joueurs*, peut porter n'importe quelle armure et a le droit d'utiliser toutes les armes de type C (contondantes), mais les armes combinant ce type avec un autre lui sont interdites. Il peut également se servir de nombreux objets magiques. Il repousse les

morts-vivants et attire des suivants comme le décrit le *Manuel des Joueurs*. Enfin, dès le 9ème niveau, il peut recevoir de sa hiérarchie l'autorisation de bâtir une place forte et de la diriger au nom de son dieu.

Chaman

PRÉ-REQUIS : Constitution 12, Sagesse 12
CARACTÉRISTIQUE PRIMORDIALE : Sagesse
RACES AUTORISÉES : Humain

Le chaman est le prêtre tribal des sociétés sauvages, barbares ou nomades. Il joue le même rôle social que le clerc dans les contrées plus civilisées : il est à la fois guide spirituel, protecteur et conseiller. Ses pouvoirs magiques l'aident à renforcer et à défendre la tribu. C'est bien souvent le gardien du savoir et des légendes de son peuple, et il organise les divers rites requis par les croyances de la communauté. Un PJ chaman peut encore être lié à sa tribu, à moins qu'il ne s'agisse d'un banni ou d'un homme-médecine errant ayant abandonné ses fonctions, ou encore qu'il n'ait été chargé d'une mission d'importance dans une terre lointaine, ce qui explique qu'il est séparé des siens pendant longtemps. Dans la plupart des cultes animaliers des Royaumes Oubliés, comme celui des barbares uthgarti, les prêtres sont tous des chamans.

Le chaman peut être de n'importe quel alignement. On le trouve toujours au sein d'une culture barbare. Si le joueur souhaite que son PJ évolue dans un monde plus civilisé, tous les gens qui l'entourent le considèrent tout de même comme un sauvage. La vie est si dure dans les contrées sauvages que le chaman doit avoir une bonne Constitution. Une Sagesse élevée est également requise pour parler aux esprits et s'occuper des affaires de la tribu. S'il a au moins 16 en Sagesse, il bénéficie d'un bonus de 10% sur tous ses gains d'expérience. Il progresse en niveaux de la même manière qu'un clerc.

C'est un personnage atypique au sein d'un groupe d'aventuriers. Il n'est pas plus attiré par le combat que le druide mais, alors que ce dernier a dans son répertoire quelques sorts véritablement destructeurs, ce n'est pas son cas. Lui traite directement avec les esprits, ce qui lui permet d'utiliser une magie qui est généralement trop puissante pour les personnages de bas niveau. S'il sait faire preuve d'intelligence et de respect dans ses contacts avec les entités spirituelles, il peut se montrer extrêmement efficace dans des situations aussi diverses que variées. Il s'autoproclame fréquemment conseiller et guide spirituel du groupe dont il fait partie et, bien que son éducation soit souvent très limitée, sa nature très intuitive lui permet de bien comprendre le fonctionnement des sociétés civilisées.

Il peut porter n'importe quelle armure normale pour sa tribu. En général, il s'agit d'armure de peau, de cuir ou de cuir clouté, à laquelle se rajoute un solide bouclier en bois ouvert d'osier ou de peau tendue. De la même manière, il utilise les armes tribales, lesquelles incluent généralement l'arc court, le bâton, le couteau, la dague, l'épieu, la fléchette, la fronde, le gourdin, la hachette, le harpon et le javelot. La sarbacane est également une arme possible si le personnage provient d'une culture de jungle, de même que la lance légère et l'arc composite s'il est issu d'une tribu de cavaliers des steppes.

Il peut se servir de tout objet magique utilisable par les prêtres. Pour ce qui est des compétences, il est considéré comme un prêtre/combattant, ce qui signifie qu'il paye le coût normal (et non le double) pour les compétences des combattants. Ses sphères sont les suivantes : (accès majeur) générale, animale, conjuration, protection, vigilance et voyageurs ; (accès mineur) soins et végétale. Il n'attire jamais aucun suivant à lui et ne peut bâtir une place forte. S'il est d'alignement bon, il peut repousser les morts-vivants ; s'il est d'alignement neutre ou mauvais, il est capable de les contrôler.

En plus de ses sorts de prêtre, il bénéficie d'un lien très particulier avec le monde des esprits, qu'il peut appeler lorsqu'il a besoin d'aide, de conseils ou de connaissances. Même s'il joue souvent le rôle d'un prêtre dans sa tribu, il se préoccupe d'abord et avant tout du monde invisible, c'est-à-dire de celui des esprits. Pour lui, le monde physique n'est pas tout, loin s'en faut. Les esprits des animaux, de la nature et des morts ne sont jamais bien loin, et son rôle primordial consiste à les apaiser et à servir d'intermédiaire entre ces entités et les hommes.

Pouvoirs spirituels du chaman : Dès le début de sa carrière, le chaman est assisté par un esprit immature de son choix. On considère qu'il a déjà accompli les rites nécessaires à l'appel de ce guide spirituel. Au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux, il apprend de nouvelles cérémonies lui permettant de contacter d'autres entités. Les esprits sont pour ainsi dire des individus à part entière. Quand le chaman s'adresse à l'esprit d'un mort, c'est toujours le même (il ne parle donc pas aux esprits des morts mais à celui d'un décédé bien particulier). Il existe des dizaines d'esprits différents par espèce animale, car ils représentent chaque aspect de l'existence de l'animal en question. De même, les esprits de la nature sont innombrables. Le nombre d'esprits qu'un chaman est capable de contacter est indiqué sur la table suivante.

Chamans et esprits

Niveau du chaman	Esprit immature	Esprit mature	Esprit avisé
1	1	-	-
2	1	-	-
3	2	-	-
4	2	-	-
5	2	1	-
6	3	1	-
7	3	2	-
8	4	2	-
9	4	2	1
10	4	3	1
11	4	3	2
12	5	3	2
13	5	4	2
14	5	4	3
15	6	4	3
16	6	5	3
17	6	5	4
18	7	5	4
19	7	6	4
20	7	6	5

La cérémonie permettant d'appeler un esprit pour la première fois requiert au moins une décade de jeûne, de prières et de solitude dans un endroit approprié (une semaine dans les univers autres que les Royaumes Oubliés) : si le personnage désire appeler un esprit des loups, il doit se rendre dans un lieu où les loups sont nombreux ; de même, s'il souhaite contacter l'esprit d'un mort, il lui faut aller près de la sépulture du défunt. Une fois le rite mené à son terme, l'esprit apparaît et le chaman peut établir le contact. Par la suite, le personnage peut appeler cette entité bien spécifique, n'importe quand et n'importe où, chaque fois qu'il a besoin d'aide ou d'informations (voir Contacter les esprits, ci-dessous). Lorsque le personnage débute sa carrière, on considère qu'il a déjà accompli la cérémonie nécessaire pour attirer son premier esprit.

Lorsqu'un esprit lance un sort à la place du chaman, il le fait au niveau de ce dernier ou au niveau minimum pour jeter le sort choisi (c'est le plus élevé des deux qui prime).

Les esprits des morts : De leur vivant, ces esprits ancestraux étaient renommés pour leur sagesse, leurs dons ou leur courage. Les esprits immatures sont souvent des parents du chaman, décédés depuis peu, tandis que les matures sont les héros du passé et les anciens grands hommes de la tribu. Un esprit des morts avisé était toujours un chef ou un individu légendaire. Ces entités peuvent paraître très effrayantes, mais elles se montrent en fait très protectrices envers le chaman et en veulent très rarement aux vivants.

Les esprits des morts savent de nombreuses choses. Leur existence passée leur est bien évidemment familière. Ils sont également capables de voir l'avenir du chaman et de lui donner quelques conseils quand il se retrouve en situation difficile. Si besoin est, ils peuvent aussi le protéger et ses alliés en faisant appel à leurs pouvoirs magiques. Les esprits immatures peuvent ainsi faire profiter le chaman des sorts suivants : *augure*, *communication avec les morts*, *mort simulée* et *prière*. Les esprits matures ont à leur répertoire *communion*, *divination* et *orientation/désorientation*, tandis que les esprits avisés peuvent utiliser *interdiction*, *projection astrale* ou *rappel à la vie/mise à mort*. Notez que ces sorts ne font pas partie des sphères auxquelles le personnage a accès. Converser avec les esprits des morts peut également conférer d'autres avantages au chaman, comme lui prodiguer des renseignements ou le conseiller quand il se retrouve face à un choix difficile.

Les esprits animaliers : Le chaman évolue dans un monde où les animaux sont une part intégrante de la vie humaine. Les bêtes sont en effet une source de nourriture, d'abri, de vêtements et d'outils pour son peuple, tandis que les esprits

animaliers sont vénérés pour leur savoir et leur sagesse. Les esprits matures et immatures sont l'incarnation spirituelle d'un archétype, comme le Vieux Loup, l'Ours Endormi ou encore l'Aigle Chasseur. Les esprits avisés dirigent les autres et contiennent l'essence même de chaque archétype (ils sont le Grand Loup, le Grand Ours, et ainsi de suite).

Les esprits animaliers sont puissants, mais peu enclins à conseiller le chaman. Ils préfèrent s'assurer qu'il respecte leurs fils et apprend à ses frères humains à bien les traiter. Les esprits d'animaux tels que l'orignal ou le daim n'en veulent pas au peuple du chaman de chasser leurs enfants, car cela est dans l'ordre des choses, mais ils se mettent par contre très en colère si la chasse se transforme en massacre gratuit.

Les esprits animaliers savent ce qui est arrivé aux représentants de leur espèce dans la région et possèdent quelques pouvoirs qu'ils peuvent conférer au chaman. Pour les esprits immatures, il s'agit d'*amitié avec les animaux*, *langage des animaux* et *convocation d'animaux I*. L'entité spirituelle peut également permettre au personnage de bénéficier de l'équivalent d'un sort de *clairaudience* ou de *clairvoyance* en le faisant entendre (ou voir) par les oreilles (ou les yeux) d'un membre de son espèce distant de moins de 1,5 km. Les animaux de l'espèce en question n'attaquent jamais le chaman ou quiconque se trouve sous sa protection, à moins que le personnage n'ait encouru la colère des esprits ou que les animaux ne soient contrôlés par magie.

Les esprits animaliers matures peuvent lancer *convocation d'animaux II*, conférer au chaman la rapidité ou le mode de mouvement de leurs enfants (vol, natation ou course à la vitesse de l'animal), ou encore leur apparence (ce pouvoir, semblable au *changement de forme* du druide, permet au personnage de se transformer en l'animal qu'incarne l'entité). Les esprits avisés peuvent, quant à eux, jeter *convocation d'animaux III* et *guérison* (sur le chaman ou une personne se trouvant sous sa protection). Ils sont également capables de protéger le personnage à l'aide de l'équivalent de *molosse fidèle de Mordenkainen* (la forme créée étant celle de l'animal que l'esprit incarne).

Les esprits de la nature : Ces entités spirituelles sont les plus puissantes de toutes, mais aussi celles qu'il est le plus difficile de contacter. Elles représentent le monde physique qui entoure le chaman. C'est l'importance du lieu de résidence des esprits qui détermine s'ils sont immatures, matures ou avisés. Par exemple, un ruisseau, un bosquet ou une colline accueillera vraisemblablement un esprit immature, tandis qu'une rivière, un bois de belle taille ou une gorge pourra être gardé par un esprit mature, et qu'une montagne, une grande forêt ou un fleuve sera le domaine d'un esprit avisé. Ces entités prennent bien souvent des traits humains quand elles confèrent avec un chaman, ce qui fait qu'on les affuble souvent de noms tels que Vieille Montagne, Femme de la Rivière et Marche dans la Forêt.

Les esprits de la nature sont encore plus difficiles à contacter que les esprits animaliers, mais ils s'attachent tout de même un peu aux individus vivant à proximité de leur domaine. Un esprit du fleuve a ainsi de grandes chances de protéger un village fondé sur sa berge, du moins tant que les habitants lui montrent le respect qu'il mérite. Ces entités spirituelles changent souvent au gré des saisons ; ainsi, l'esprit du fleuve de l'exemple précédent pourra être sauvage, capricieux et dangereux au printemps, tandis qu'un esprit de la forêt dormira vraisemblablement en hiver (il sera alors très difficile à réveiller).

Les esprits de la nature sont généralement bien informés sur tout ce qui touche la région dont ils ont la charge. Ils peuvent bien évidemment communiquer ces renseignements au chaman. Ils disposent également de puissants pouvoirs que le personnage peut invoquer. La principale différence existant entre les divers esprits est la taille de la région dans laquelle on peut les invoquer. Les esprits immatures sont liés à un site spécifique ne dépassant pas quelques centaines de mètres de rayon, tandis que le royaume des esprits matures fait généralement dans les 10 à 25 km² et que celui des esprits avisés peut avoir la taille d'un petit pays. La zone d'effet de leurs sorts reste toutefois telle que les règles la définissent. Ce qui rend l'esprit avisé si puissant, c'est qu'il peut aider le chaman dans une bien plus grande région que les entités spirituelles de moindre importance.

Les esprits de la nature peuvent épauler le personnage en faisant appel à leurs pouvoirs magiques. Contrairement aux éléments, ils incluent des aspects de la végétation et de chaque élément dans leur lieu de résidence, ce qui signifie, par exemple, qu'un esprit de la montagne commande l'air et la terre, en plus des arbres qui poussent sur ses pentes. Voici quels sont les pouvoirs auxquels ils ont accès (ils peuvent également lancer la forme inversée des sorts qu'ils maîtrisent, même si on la leur demande plus rarement) :

Esprits de la terre : niveau 1 : *enchevêtrement*, *passage sans trace* ; niveau 2 : *croc-en-jambe*, *diable de poussière* ; niveau 3 : *collet*, *fusion dans la pierre* ; niveau 4 : *langage des plantes* ; niveau 5 : *communion avec la nature* ; niveau 6 : *chêne animé*, *mur d'épines*, *pierres commères* ; niveau 7 : *animation de la pierre* et *bâton sylvanien*. Ces entités sont associées aux montagnes, plaines, forêts, plateaux, gorges, mesas, etc.

Esprits de l'air : niveau 2 : *obscurcissement* ; niveau 3 : *appel de la foudre*, *mur de vent* (sort de magicien), *rafale* (sort de magicien) ; niveau 5 : *communion avec la nature*, *contrôle des vents*, *marche aérienne* ; niveau 6 : *convocation du climat* ; niveau 7 : *contrôle du climat*, *climat incontrôlé* (forme inversée du précédent) et *vent divin*. Ils sont associés aux sommets, aux plaines ou vallées balayées par le vent, ou encore aux vents locaux et/ou saisonnier (le sirocco, le vent du nord...).

Esprits de l'eau : niveau 1 : *mur de brouillard* (sort de magicien) ; niveau 2 : *nuage de brouillard* ; niveau 3 : *marche sur les eaux*, *respiration aquatique* ; niveau 4 : *abaissement des eaux*, *bassin divinatoire*, *brouillard dense* (sort de magicien) ; niveau 5 : *communion avec la nature* ; niveau 6 : *séparation des eaux* et *transmutation de la poussière en eau* (forme inversée de *transmutation de l'eau en poussière*). Ils sont liés aux lacs, cours d'eau et océans.

Contacter les esprits

Une fois que le chaman a accompli la cérémonie lui permettant d'attirer l'attention de l'esprit et d'entrer en contact avec lui, il peut l'appeler quand il le souhaite pour bénéficier des conseils, faveurs et pouvoirs détaillés ci-dessus. L'endroit où se trouve le personnage n'a pas la moindre importance ; l'entité peut venir à lui n'importe où, même si les esprits de la nature sont sans doute incapables de l'aider hors de leur domaine.

Pour appeler l'esprit, le chaman doit chanter, prier et effectuer une danse rituelle pendant au moins 1 tour. Ses chances de succès se montent à 10 % par niveau plus 10 % par tour au-delà du premier passé à danser, jusqu'à un maximum de 90 %. Si le personnage a déjà essayé d'appeler un esprit lors des dernières 24 heures, ses chances de succès maximales chutent de 10 % par tentative. Ainsi, un chaman ayant déjà appelé un esprit en cours de journée et ayant essayé, mais sans succès, d'en contacter un autre n'aura que 70 % de chances d'en invoquer un troisième (ou peut-être moins, si son niveau est faible et s'il est pressé). Il est impossible de tenter d'appeler plus d'un esprit par niveau et par jour. Un résultat de 96-00 (91-00 dans le cas des esprits de la nature) provoque le courroux de l'entité que le personnage cherchait à contacter.

Lorsque l'esprit n'est pas en colère contre le PJ, il apparaît si le jet d'invocation est réussi. Seuls les chamans peuvent le voir ou lui parler. Les autres personnages perçoivent peut-être des phénomènes étranges (un froid soudain, des rafales de vent inexplicables, des odeurs étranges ou encore des lueurs indistinctes), mais c'est tout. Le chaman peut parler avec l'entité durant 1 round par niveau et lui poser 1 question par round. Les faveurs, comme l'utilisation de sorts, prennent 1 round pour les pouvoirs des esprits immatures, 2 pour ceux des esprits matures et enfin 3 pour ceux qui sont réservés aux esprits avisés. Le personnage doit commencer à expliquer ce qu'il souhaite et pourquoi il est nécessaire que l'entité lui vienne en aide. Si le MD le demande, le joueur doit interpréter la scène. Au cas où l'esprit se soumettrait à la requête, il fait don du sort demandé au chaman, lequel peut le "conserver" pendant une journée entière s'il juge qu'il est préférable de ne pas s'en servir sur-le-champ. Le personnage ne peut bénéficier que d'une seule faveur à la fois. Il ne peut en demander d'autre, à quelque esprit que ce soit, tant qu'il ne l'a pas utilisée.

Les esprits en tant que PNJ : Les esprits sont tous distincts et leur mémoire est phénoménale. Un chaman agissant de manière répréhensible (de l'avis des esprits) ou demandant de l'aide quand cela n'est pas nécessaire peut voir ses requêtes rejetées simplement parce que les entités spirituelles en ont assez de venir à son secours. Le MD n'a qu'à se laisser guider par la Table 59 du *Guide du Maître* : Réactions des rencontres. Il suffit de décider quel est l'état d'esprit de l'entité (hostile, menaçant, indifférent ou amical) suivant la manière dont se comporte le chaman et la teneur de la faveur demandée. N'hésitez pas à affubler les esprits que le personnage contacte le plus souvent d'une personnalité propre, mais aussi de motivations et d'attitudes spécifiques.

Les esprits n'ont pas besoin de caractéristiques, du fait que les mortels sont incapables de leur faire le moindre mal (bien que les êtres divins puissent peut-être les détruire). Seuls les esprits avisés sont capables de prendre forme physique, et encore rechignent-ils à le faire. Les esprits des morts avisés peuvent ainsi revêtir une nouvelle fois l'apparence qui était la leur de leur vivant (en retrouvant du même coup leur classe et les capacités qui vont avec), les esprits animaliers prennent la forme de leurs enfants, mais leur taille est doublée, tandis que les esprits de la nature équivalent à des élémentaux à 12 DV. Sous leur forme physique, les entités spirituelles ne peuvent être affectées que par les armes au moins +2. Même si on les "tue", elles ne font que se replier pour quelque temps.

Le courroux des esprits : Le chaman peut se mettre les esprits à dos s'il se comporte de manière particulièrement insultante à leur égard. Si l'offense est temporaire ou accidentelle, l'esprit refuse tout simplement de répondre à son appel pendant une période définie (pouvant aller d'une décade à un an, par exemple, ou d'une semaine à un an dans les autres mondes de campagne). Par contre, si elle est permanente ou voulue, l'esprit coupe purement et simplement tout lien avec lui. Le chaman est alors dans l'impossibilité de le contacter tant qu'il n'a pas fait pénitence en réparant les dommages qu'il a causés. Les contacts pourront ensuite reprendre normalement, après que le personnage aura de nouveau accompli la cérémonie longue d'une décade (ou d'une semaine) nécessaire à la première prise de contact.

Croisé

Pré-Requis : Force 12, Sagesse 9, Charisme 12
Caractéristique Primordiale : Force, Sagesse
Races Autorisées : Humain, nain, elfe, demi-elfe†

Le croisé est le prêtre d'un dieu de la guerre, du combat ou du conflit. Il se trouve toujours aux avant-postes des luttes que mène sa religion. Il doit nécessairement être loyal ou chaotique. En d'autres termes, tous les alignements lui sont permis, à l'exception de neutre bon, neutre et neutre mauvais. Comme il doit souvent mener les soldats de la foi au combat, il lui faut un score élevé en Force et en Charisme, en plus du minimum de 9 en Sagesse. Une Constitution et une Dextérité élevées sont autant d'atouts pour un individu à la profession si dangereuse. S'il a au moins 16 en Force et en Sagesse, le croisé bénéficie d'un bonus de 10 % sur tous ses gains d'expérience. Il progresse en niveaux au même rythme que les clercs.

Le croisé est souvent associé aux dieux de la guerre, mais il peut également représenter une divinité de l'autorité ou constituer le soldat d'élite d'une religion forte en temps de guerre. Le corps des croisés possède souvent une hiérarchie toute militaire et les temples sont des places fortes autant que des lieux de culte. Il arrive parfois que le culte dont le personnage fait partie soit aussi puissant que le royaume qui l'accueille, et ce type de situation peut générer un important ressentiment. Mais personne ne peut remettre en cause la bravoure du croisé ou sa détermination en temps de guerre.

Au sein d'un groupe d'aventuriers, ce personnage est un chef-né qui se porte tout naturellement en première ligne en cas de combat. Lorsque cela est possible, il prépare ses compagnons à l'affrontement grâce à des sorts tels qu'*aide*, *bénédiction* ou *prière*. Ses pouvoirs lui permettent également de soigner les braves tombés sous les coups de l'ennemi.

Le croisé est presque aussi apte au combat qu'un guerrier de même niveau. Il peut revêtir l'armure qu'il veut et n'est en rien restreint dans le choix de ses armes ou de son bouclier. Certains croisés préfèrent toutefois des armes bien spécifiques (celles que l'on associe naturellement aux chevaliers, par exemple, ou encore l'arc, pour les elfes, ou la hache, pour les nains). Cette impressionnante maîtrise des armes est représentée par un TAC0 progressant aussi rapidement que celui des combattants, c'est-à-dire au rythme de 1 point par niveau. Son TAC0 est donc égal à 19 au 2ème niveau (au lieu de 20 pour un prêtre de même niveau), à 18 au 3ème, etc.

Le croisé peut apprendre les compétences des combattants au coût normal. Il lui est possible de se servir de tous les objets autorisés aux prêtres et aux combattants. Si le MD le permet, un croisé loyal bon bénéficie également des mêmes pouvoirs qu'un paladin en maniant une *épée sainte*.

Ce personnage est un combattant hors pair, sans compter que ses sorts le rendent extrêmement dangereux sur le champ de bataille. Il peut utiliser les sorts des sphères suivantes : (accès majeur) générale, combat, garde, guerre, soins et vigilance ; (accès mineur) nécromancie et protection. De plus, un croisé loyal bénéficie de l'accès majeur à la sphère de la loi (si le personnage est chaotique, cette sphère est remplacée par celle du chaos).

Ce prêtre est incapable de repousser les morts-vivants. Par contre, dès le 3ème niveau, il peut jeter *allègement* (tiré du *Recueil de Magie*) 1 fois par jour (ce sort réduit de moitié, et durant une journée entière, le poids porté par le personnage et ses compagnons, l'encombrement étant, lui aussi, diminué en conséquence). À partir du 7ème niveau, il peut lancer *marche aisée* (également tiré du *Recueil de Magie*) 1 fois par décade (1 fois par semaine dans les univers de campagne autres que les Royaumes Oubliés), ce qui permet à un petit groupe d'avancer à un rythme rapide (marche forcée) sans encourir de pénalités dues à la fatigue.

Comme le clerc, le croisé attire des suivants à lui. Dès qu'il atteint le 8ème niveau, 20 à 200 hommes fanatiques viennent automatiquement le trouver pour se mettre sous ses ordres. Ce sont des soldats de niveau 0, équipés de la même manière que les armées classiques de votre monde de campagne. Contrairement au clerc, le croisé n'a pas besoin de bâtir un lieu de culte pour que ses fidèles arrivent. Son statut de grand chef de guerre lui garantit que ses soldats le servent en qualité d'unité mobile s'il n'y a pas de place forte à défendre. Au 9ème niveau, le croisé peut recevoir de sa hiérarchie la permission de fonder un temple fortifié ou une place forte tout entière vouée au culte.

Druide

Pré-Requis : Sagesse 12, Charisme 15
Caractéristique Primordiale : Sagesse, Charisme
Races Autorisées : Humain, elfe†, demi-elfe

Le druide est le prêtre du culte des dieux de la nature. Il veille d'abord et avant tout à la préservation de l'ordre naturel. Son rôle est de protéger la terre, les régions sauvages, les arbres, les plantes, les animaux et les récoltes. Il sait bien que les humains seraient incapables de survivre sans utiliser les ressources naturelles, mais il lutte contre l'exploitation excessive et la destruction aveugle. Il lui faut un grand sens pratique (ce qui se traduit par un score de Sagesse élevé), mais aussi un important charisme pour régler les problèmes dans les régions où il est seul, sans temple pour le soutenir. Il gagne un bonus de 10 % sur tous ses gains de points d'expérience s'il a au moins 16 dans ces deux caractéristiques. Il doit nécessairement être d'alignement neutre.

Le répertoire de sorts (par défaut) de tout druide des Royaumes Oubliés est le suivant : (accès majeur) générale, animale, climat, élémentaire, soins et végétale ; (accès mineur) divination. En règle générale, il vénère une divinité bien précise plutôt que la nature dans sa globalité. Mais il n'est pas rare qu'un dieu propose d'autres sorts à ses serviteurs. Quand la sélection indiquée pour les prêtres du culte du dieu choisi diffère de celle qui est donnée ci-dessus, c'est à elle qu'il faut se fier.

Le druide conserve toutes les facultés décrites dans le *Manuel des Joueurs* et gagne en plus celles que lui confère son dieu. En règle générale, il ne peut porter qu'une armure d'origine "naturelle" (c'est-à-dire en peau, en cuir ou matelassée) et doit utiliser un bouclier en bois (ou encore fait à partir d'os, d'une carapace ou de toute autre substance non métallique). Il a droit à l'armure magique, tant qu'elle reste dans les modèles qui lui sont autorisés. Il ne peut combattre qu'à l'aide des armes suivantes : bâton, cimeterre, dague, épieu, faucille, fléchette, fronde et gourdin. Il peut utiliser tous les objets magiques auxquels les prêtres ont droit, à l'exception des armures métalliques et des objets écrits (livres et parchemins).

Il est incapable de repousser les morts-vivants mais peut choisir ses compétences diverses dans trois groupes (général, prêtre et combattant) sans le moindre coût supplémentaire. Il effectue ses jets de sauvegarde comme un prêtre, mais bénéficie d'un bonus de +2 contre les attaques de type feu ou électricité. Il parle une langue secrète (qu'il connaît automatiquement, sans dépenser la moindre unité de compétence), ce qui lui permet de converser avec tous les autres druides, et ce, même s'ils vénèrent un dieu autre que le sien. Il acquiert de nombreux pouvoirs au fur et à mesure qu'il monte en niveau : il est capable d'identifier les plantes, les animaux et l'eau pure (au 3ème niveau), il se déplace à allure normale dans les endroits de dense végétation, et ce, sans laisser la moindre trace (toujours au 3ème niveau), il parle de nombreuses langues de créatures des bois (une par niveau, à partir du 3ème), il devient immunisé contre les sorts de type *charme* lancés par les créatures des bois (à partir du 7ème niveau) et, enfin, il est capable de se transformer en oiseau, mammifère ou reptile, un maximum de 3 fois par jour (1 fois par type de forme, toujours dès le 7ème niveau). Au-delà du 15ème niveau, il acquiert des pouvoirs de druide hiérophante, qui sont détaillés dans le *Manuel des Joueurs*.

L'organisation type d'une foi druidique est détaillé dans *une Visite détaillée des Royaumes*, livret inclus dans la nouvelle boîte des Royaumes Oubliés. En résumé, la plupart des druides constituent des cercles, qui jouent le même rôle social que la hiérarchie d'un temple pour les autres prêtres. Chaque cercle rassemble une douzaine de druides et une vingtaine de rôdeurs et autres alliés (humains et/ou créatures des bois, selon la région). Un cercle peut fonctionner dans une zone géographique très restreinte (un bois ou un bosquet donné) ou, au contraire, être disséminé dans une région tout entière. Les druides d'un même cercle peuvent vénérer des dieux différents, même si ce n'est généralement pas le cas. Les dieux vers lesquels se tournent les druides de Féerûne sont Chauntéa, Eldath, Maïlikki et Sylvanus. On prétend que certains druides vénéreraient également les seigneurs élémentaires, mais pas en tant que dieux principaux. Un druide PJ ne débute jamais sa carrière en tant que membre d'un cercle, mais il peut éventuellement en rejoindre un plus tard.

Quelle que soit la foi à laquelle ils sont incorporés, les druides conservent une hiérarchie qui leur est propre. Chaque religion a donc ses archidruides, ses hauts druides et son grand druide. Le grand druide et les hauts druides d'une religion

sont des individus uniques et chacun d'entre eux gouverne un territoire de 800 km de rayon. Ils doivent veiller à la bonne organisation des cercles qui se trouvent sur leur terre, mais aussi à leur protection. Dans les Royaumes, les relations existant entre les druides des diverses confessions restent assez cordiales. Les conflits entre religions sont réglés par des négociations ou, si cela s'avère impossible, par un combat rituel ou à un contre un.

Il est difficile d'établir avec précision la limite du territoire des divers hauts druides, mais on sait qu'il existe cinq grandes zones dans les Royaumes. La première (et la plus ancienne) commence au sud de la Mer des Étoiles Déchues et inclut la Forêt de Gulthmere et le Bois de Chondath. La deuxième se trouve sur le territoire autrefois occupé par l'antique Cormanthor; elle va de Cormyr à la Mer de Lune, ce qui inclut les anciennes terres de la Cour Elfique. La troisième est située dans le Nord; elle est centrée sur la Grande Forêt mais inclut également toutes les terres avoisinantes. La quatrième englobe les Sélénae, tandis que la cinquième va du Bois de Vent-Âpre à la Forêt de Léthyr et comprend la totalité des Vaux. Nul doute que d'autres régions de ce type existent (si le MD choisit d'appliquer les règles présentées dans le *Manuel Complet du Druide*, ces régions n'ont pas même besoin d'être centrées sur les forêts).

Moine

PRÉ-REQUIS :	Constitution 13, Sagesse 15, Intelligence 14
CARACTÉRISTIQUE PRIMORDIALE :	Sagesse, Intelligence
RACES AUTORISÉES :	Humain

Le moine est un prêtre faisant partie d'un ordre monastique. Détaché du monde extérieur, il se replie sur lui-même pour rester seul avec sa foi. Les dieux de la philosophie, de la pensée et de l'érudition sont souvent représentés par les moines, de même que les divinités que l'on ne vénère généralement pas dans la région où le monastère est installé. Le moine doit être d'alignement loyal, mais il peut être indifféremment loyal bon, loyal neutre ou loyal mauvais. On l'associe souvent au monde oriental, mais certains ordres monastiques existent également dans les Royaumes (tous ne se trouvent pas à Kara-Tur).

Le moine est persuadé que la spiritualité ne peut être atteinte que grâce à une discipline mentale, morale et physique des plus strictes. C'est pour cette raison qu'il faut des scores élevés en Intelligence et Constitution pour être admis au sein d'un ordre. La Sagesse et l'Intelligence sont les caractéristiques primordiales du moine. S'il a au moins 16 dans les deux, il bénéficie d'un bonus de 10% sur tous ses gains de points d'expérience. Il progresse en niveaux de la même façon que le clerc.

Le moine ne cherche aucunement à propager la bonne parole ou à convertir d'autre fidèle. Par contre, il lui revient de démontrer par l'exemple les vertus de la foi. Le monastère ou l'abbaye est un lieu d'apprentissage et de recueillement, ouvert à quiconque a besoin d'aide, de conseils ou d'un refuge. Certains moines préfèrent quitter leur monastère pour aller au gré des routes donner le bon exemple aux gens qu'ils rencontrent. Les monastères voués aux dieux maléfiques sont généralement des lieux sinistres où le savoir et les richesses s'accumulent sans cesse pour le seul usage de l'ordre, même si la populace alentour en a grand besoin.

Le moine offre à son groupe toute une gamme de capacités très variées. Il ressemble au barde, dans ce sens que c'est davantage un touche-à-tout qu'un spécialiste. Sa vocation n'est pas de combattre en première ligne, mais il peut s'avérer très efficace lors d'escarmouches ou pour s'infiltrer derrière les lignes adverses. Rarement offensifs, ses sorts sont extrêmement variés et bien souvent inhabituels. Comme les autres prêtres, il a principalement pour rôle de soutenir ses compagnons et de leur servir de guide spirituel.

Le moine ne peut pas porter la moindre armure, car le corps ne peut être affûté à l'extrême que grâce à la rapidité, à l'agilité et à la discipline. Pour lui, les armures et autres boucliers ne valent pas mieux que des béquilles; il convient donc de les réserver aux êtres qui ne sont pas assez forts mentalement pour s'en passer. Il compense en apprenant très tôt à se positionner et à se mouvoir de manière à éviter les coups. En termes de jeu, sa CA de base s'améliore de 1 point tous les 2 niveaux (CA 9 au 2ème niveau, 8 au 4ème, 7 au 6ème, et ainsi de suite jusqu'à CA 2 au 16ème niveau). Notez toutefois que le moine doit voir venir l'attaque pour que cette faculté s'applique. Attaques sournoises, embuscades et projectiles tirés dans le dos l'affectent comme s'il était CA 10.

Le moine n'a pas le droit d'utiliser les objets magiques simulant une armure, comme des *bracelets de défense*. Par contre, *capes* et *anneaux de protection* lui sont permis. Ceci mis à part, il peut se servir de n'importe quel objet normalement utilisable par les prêtres. Pour ce qui est des compétences, il a naturellement accès à tous les groupes et ne doit donc jamais payer d'unité supplémentaire pour une compétence pouvant l'intéresser.

Ses sphères sont les suivantes : (accès majeur) générale, divination, garde, nombres et pensée; (accès mineur) combat, nécromancie, soins et temps. Il est incapable de repousser les morts-vivants. Dès le 5ème niveau, il a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts afin d'empêcher les tentatives faites (par magie ou grâce à des facultés psioniques) pour le localiser, l'espionner ou lire ses pensées. Au 7ème niveau, il gagne le pouvoir d'*action libre* (en permanence), qui reproduit les effets du sort de prêtre de niveau 4.

Un moine n'acquiert jamais de suivants mais, à partir du 9ème niveau, sa hiérarchie peut l'autoriser à fonder un monastère ou une abbaye qui servira de poste avancé pour son ordre. Dans ce cas, 10 à 40 moines de bas niveau viennent y étudier. Le PJ est tout naturellement considéré comme l'abbé.

Comme le clerc, il peut employer n'importe quelle arme contondante (type C), mais c'est surtout au combat à mains nues qu'il est exceptionnel. Quand il affronte un individu armé, il ne subit pas les handicaps habituels car sa formation est spécialement conçue pour lui permettre de faire face à ce type de situation (cette règle est détaillée dans le Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*, au passage Attaquer sans tuer; normalement, dans un tel cas de figure, le combattant armé frappe toujours le premier et ses jets d'attaque et de dégâts sont assortis d'un bonus de +4). De plus, dès le début de sa carrière, le moine bénéficie de 1 point de compétence qu'il peut utiliser pour se spécialiser au combat à mains nues. Les arts martiaux et les autres formes de combat à mains nues sont détaillés dans l'*AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques*. Un autre système possible est présenté dans le *Manuel Complet du Guerrier* et le *Manuel Complet du Prêtre*. Quant à celui qui apparaît dans *The Complete Ninja Handbook*, il n'est pas conseillé pour cette classe et n'est donc pas évoqué dans les paragraphes qui suivent.

Le combat à mains nues dans le *Manuel Complet du Guerrier* et le *Manuel Complet du Prêtre* : si l'on suit le système présenté dans ces deux suppléments, le moine débute sa carrière en tant que spécialiste en lutte, bagarre ou arts martiaux. S'il choisit les arts martiaux comme forme de combat à mains nues de prédilection, il doit dépenser l'un de ses points de compétence de départ, car ce type de combat est plus difficile à assimiler que la lutte ou la bagarre.

Une fois spécialisé, le moine bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets d'attaque et d'un autre de +2 aux dégâts qu'il inflige. De plus, il jouit d'un autre bonus de +1/-1 sur la table permettant de déterminer la violence des coups (page 76 du *Manuel Complet du Guerrier*). Un moine spécialisé en bagarre ou en arts martiaux gagne 1 attaque supplémentaire par round. En lutte, il bénéficie d'un bonus de +2 à son score de Force efficace pour déterminer s'il parvient à maintenir ses prises ou, au contraire, à échapper à celles de l'adversaire.

Tous les quatre niveaux après le premier (5ème, 9ème, 13ème, 17ème), il gagne 1 nouveau point de compétence qu'il peut utiliser pour se spécialiser un peu plus encore dans son mode de combat favori. Chaque point dépensé de la sorte lui confère un nouveau bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts, ainsi qu'un nouveau modificateur de +1/-1 sur la table des arts martiaux (jusqu'à un maximum de +4 et +4/-4 au 17ème niveau).

Le combat à mains nues dans l'*AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques* : Selon ce système, le moine commence sa carrière comme indiqué ci-dessus. S'il choisit les arts martiaux comme forme de combat à mains nues, il lui faut dépenser l'une de ses compétences martiales. Au 1er niveau, le personnage est considéré comme compétent. Au 5ème niveau, il devient expert, au 9ème, spécialiste et au 13ème, maître. Référez-vous au Chapitre 5 de l'*AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques* pour voir les avantages que cela lui confère.

Le combat à mains nues dans le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* : Si vous ne possédez aucun des suppléments indiqués ci-dessus, le moine doit obligatoirement devenir spécialiste en lutte ou en bagarre, vu que les arts martiaux ne sont pas décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Les trois paragraphes traitant du *Manuel Complet du Guerrier*, ci-dessus, détaillent les avantages de la spécialisation pour le combat à mains nues.

Mystique

PRÉ-REQUIS :	Intelligence 11, Sagesse 12, Charisme 15
CARACTÉRISTIQUE PRIMORDIALE :	Sagesse, Charisme
RACES AUTORISÉES :	Humain, elfe, demi-elfe, petite-personne

Le mystique vénère généralement un dieu de la beauté, de l'individualisme, de l'amour, de l'hédonisme, de la perfection du soi, des ténèbres, de la lune, de la joie, de la fertilité, de la naissance et des mères, de la danse, de la musique, de la maladie, du poison, de la chance ou de la malchance, ou encore des saisons. C'est un personnage individualiste et indépendant, ce qui explique qu'il doit nécessairement être d'alignement chaotique. Il pense que, pour servir son dieu, il doit

apprendre à connaître le monde, découvrir ses vérités cachées et ses beautés secrètes, et enfin comprendre comment lui-même réagit au monde qui l'entoure. Comme il passe sa vie à s'interroger sur des questions telles que sa foi et celle des autres, il lui faut un score élevé en Intelligence et en Sagesse. Sa forte personnalité, représenté par son score important en Charisme, lui permet de poursuivre sur la voie qu'il s'est choisie lorsque sa foi est mise à l'épreuve ou sa détermination remise en cause par les autres. S'il a 16 ou plus en Sagesse et en Charisme, il bénéficie d'un bonus de 10% sur tous ses gains d'expérience. Une Dextérité élevée peut également lui être très utile car il ne revêt jamais l'armure. Il progresse en niveaux comme les prêtres du culte.

Le mystique s'interdit de porter l'armure car elle restreint par trop ses mouvements, mais aussi empêche sa silhouette et sa beauté de s'exprimer librement. Par contre, il peut utiliser les objets magiques de protection (comme des *bracelets de protection* ou un *heaume de brillance*), à condition qu'ils soient beaux et bien faits. On lui enseigne également que tous les conflits puisent leur source dans la violence et qu'il est impossible de convaincre ses ennemis s'ils sont morts. On ne lui apprend donc jamais à manier des armes meurtrières, ce qui explique qu'il soit limité à la sélection suivante : bâton, filet, fouet, fronde et lasso.

Il tire ses sorts de sphères liées au monde naturel, qui le protègent, l'aident dans ses voyages et lui permettent de conseiller et de soigner les fidèles. Cela se traduit par les sphères suivantes : (accès majeur) générale, animale, charme, conjuration, divination, protection, soins et voyageurs; (accès mineur) garde, nécromancie et végétale.

Il peut utiliser la majeure partie des objets magiques autorisés aux prêtres, à l'exception des armures et de la plupart des armes. Farouchement indépendant, il bénéficie d'un bonus de +2 contre les sorts et pouvoirs de type *charme*. Il a même droit à un jet de sauvegarde (sans bonus, celui-là) contre les *charmes* qui n'en autorisent pas en temps normal. Il est incapable de repousser les morts-vivants. Par contre, il possède la faculté de faire tomber d'autres créatures dans le *sommeil* (comme le sort de magicien de même nom, niveau 1) 1 fois par jour.

Il est très à l'aise dans la nature, voyage souvent et vit fréquemment dans le monde sauvage. Il respecte les animaux et sait s'en faire des amis. Au 3ème niveau, il acquiert le pouvoir de trouver un *familier* (comme le sort de magicien du même nom, niveau 1). Cette faculté peut être utilisée 1 fois par an, mais le personnage ne peut y faire appel tant que son familier actuel est vivant. Quand le familier meurt de causes naturelles, le mystique n'a pas besoin d'effectuer de jet de résistance aux traumatismes. Il perd tout de même 1 point de Constitution, mais seulement de façon temporaire (3 mois), le temps pour lui de faire le deuil de son fidèle compagnon. Au terme de cette période, il peut tenter d'appeler un nouveau familier. S'il s'arrange pour provoquer la mort de son familier, il perd tous ses sorts et pouvoirs et ne récupère plus aucun point de vie de manière naturelle tant qu'il n'a pas expié son crime en menant à bien d'une quête. Au 9ème niveau, il peut utiliser *charme-monstre* (sort de magicien, niveau 4) 2 fois par décade. Enfin, au 13ème niveau, il acquiert la faculté de lancer *charme de masse* (sort de magicien, niveau 8) 2 fois par décade (si le mystique est joué dans un univers autre que celui des Royaumes Oubliés, ces deux pouvoirs sont utilisables 1 fois par semaine).

Le mystique passe sa vie à étudier les usages médicinaux que l'on peut faire des plantes et champignons, mais aussi les poisons qu'il est possible d'en tirer. Sa grande connaissance du monde végétal lui permet de gagner d'emblée la compétence diverse d'herboristerie, sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence. Elle lui permet également d'identifier les plantes, champignons et fongus. Dès le 5ème niveau, il est capable de préparer des potions et onguents reproduisant les effets de nombre de potions magiques (voir Potions et onguents, ci-dessous). À partir du 7ème niveau, il est également capable de confectionner des chandelles à base de plantes (voir Magie des chandelles, ci-dessous).

Au 15ème niveau, le dieu du mystique le remercie de la qualité de son service en accroissant sa durée de vie. À partir de ce moment, le personnage se met à vieillir 10 fois moins vite que la normale, sauf pour ce qui est du vieillissement magique (sorts et objets produisant cet effet le font vieillir autant que les autres individus, de même que les attaques de monstres tels que les fantômes).

Même s'il fait partie d'une Église, le mystique n'est, en général, pas intégré à la hiérarchie. Il voyage sans cesse, propose ses services tant aux gens du peuple qu'aux nobles, et fuit souvent les grandes villes. Il s'intéresse davantage aux individus que les autres prêtres, à la manière du médecin qui ausculte son patient directement plutôt que de faire un exposé à une salle entière. Il est très charismatique, mais incapable de diriger un groupe de plus de 10 personnes pendant longtemps sans devenir très mal à l'aise et démissionner pour reprendre une activité qui le passionne davantage. Les règles de conduite du mystique sont affaire personnelle qu'il lui est difficile de partager avec les autres. Soit il les aide à trouver leur propre voie vers la spiritualité, soit il agit en sous-main pour leur faire comprendre le bien-fondé de sa position. Il ne gagne jamais le moindre suivant, pas plus qu'il n'érige de temple ou de lieu de culte où les autres pourraient venir se recueillir. Par contre, il peut tout à fait se bâtir un lieu de culte personnel (où il peut éventuellement accueillir un ou deux invités).

Potions et onguents

Lorsqu'il atteint le 5ème niveau, le mystique a passé tellement de temps à étudier les plantes, champignons et fongus qu'il est capable de préparer des potions et onguents à base d'herbes. La plupart de ces mixtures n'ont rien de magique et exigent un délai de préparation pouvant aller de 1 journée à 1 mois, bien qu'elles ne lui prennent pas tout son temps au cours de cette période. Le problème, c'est que les différentes étapes du processus doivent s'effectuer à des moments très précis : il commence par exemple par cueillir les ingrédients, puis les fait bouillir à petit feu pendant 2 jours en veillant à ce qu'ils ne manquent jamais d'eau, après quoi il laisse la mixture refroidir jusqu'à une certaine température avant d'ajouter l'ingrédient suivant, et ainsi de suite.

Il est incapable de préparer une potion ou un onguent complexe alors qu'il voyage à pied ou à dos de cheval (sur un navire, c'est possible, à condition qu'il ait accès au matériel et ingrédients nécessaires). Il ne peut concocter plusieurs potions ou onguents en même temps et doit forcément achever celui auquel il œuvre avant de commencer le suivant. Pour faire effet, les potions doivent s'ingérer; les onguents, eux, doivent être appliqués sur la peau.

Antidotes et poisons (5ème niveau) : Au 5ème niveau, le mystique apprend à préparer des poisons et des antidotes. Il est toutefois bon de noter que le fait d'utiliser un poison plus dangereux que ceux qui endorment, paralysent ou affaiblissent leur victime peut être contraire à l'alignement du personnage ou aux préceptes de sa foi. L'usage de poisons qui infligent des dégâts ou provoquent la mort est généralement considéré comme un acte maléfique. Le mystique a besoin de 1 jour pour concocter un antidote, et de 1 décade pour un poison (1 semaine dans un monde autre que celui des Royaumes Oubliés).

Au 5ème niveau, il peut tout juste préparer une potion endormante qui fait sombrer quiconque la boit dans le sommeil au bout de 1d4+1 minutes (sauf si un jet de sauvegarde contre le poison est réussi). Une dose permet également d'enduire 6 flèches, fléchettes ou carreaux d'arbalètes, voire 1 lame (épée, hache, etc.), mais le mystique ne peut utiliser l'arme lui-même.

Si votre campagne n'applique pas les règles détaillées dans le Chapitre 9 du *Guide du Maître* pour ce qui est du poison, le mystique peut, dès le 7ème niveau, concocter une potion paralysante faisant effet au bout de 1d4 rounds et immobilisant une créature de taille G ou moins pendant 2d6 heures. Il acquiert également la faculté de préparer un antidote contre tout poison qui n'est pas instantanément fatal. Au 9ème niveau, il peut concocter une potion affaiblissante agissant au bout de 2d6 minutes et réduisant de moitié tous les scores de caractéristiques d'une créature de taille G ou moins pendant 1d3 jours. Enfin, au 13ème niveau, il devient capable de préparer un poison qui est mortel 1d4 minutes après ingestion.

Si vous utilisez les règles du *Guide du Maître*, les poisons concoctés par le mystique peuvent être identifiés avec davantage de précision. Au 7ème niveau, il apprend à préparer du poison de type G (délai : 2d6 minutes; 20 points de dégâts, 0 en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison). Au 9ème niveau, il devient capable de concocter du poison de type H (délai : 1d4 heures; 20 points de dégâts, 10 points en cas de jet de sauvegarde réussi), puis de type I au 11ème niveau (délai : 2d6 minutes; 30 points de dégâts, 15 points en cas de jet de sauvegarde réussi). Enfin, au 13ème niveau, il peut préparer du poison de type J (délai : 1d4 minutes; poison mortel, 20 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi). Toutes ces substances viennent en remplacement de celles qui sont décrites dans le paragraphe précédent.

Potions de vérité (6ème niveau) : Le mystique apprend à concocter des potions de vérité au 6ème niveau. Cela lui prend 5 jours (1 semaine entière dans les autres univers de campagne). Lorsqu'un individu boit une telle potion, il doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'entrer en transe et d'être obligé de répondre sans mentir à 1d4 questions. Son état l'empêche d'attaquer et réduit sa vitesse de déplacement de moitié (il se prolonge pendant 2d6 tours). Il peut tout de même continuer à se défendre normalement. Seuls les humains, demi-humains

et humanoïdes peuvent être affectés par ce breuvage, qui ne conserve ses propriétés que pendant 1 mois après préparation. La créature en boit bénéficie d'un bonus de +2 (cumulable) par DV qu'elle a en plus du niveau du mystique.

Potions d'amour (7ème niveau) : Au 7ème niveau, le mystique ajoute la potion d'amour à son répertoire. Ce breuvage fonctionne comme un *philtre d'amour*. Il se concocte en 5 jours (1 semaine dans les autres mondes de campagne) et reste utilisable 1 mois durant.

Potions de soins (8ème niveau) : Le mystique peut préparer des mixtures faisant l'effet de *potions de soins*. Cela lui demande 3 jours d'effort, le breuvage conservant ses propriétés pendant 1 mois.

Potions et onguents de grands soins (9ème niveau) : Au 9ème niveau, le mystique devient capable de concocter des potions ou onguents faisant l'effet de *potions de grands soins*. Il faut 1 décade (2 semaines) pour préparer une potion, contre 1 mois pour une dose d'onguent (mais ce dernier n'a pas besoin d'être bu). Ces préparations sont magiques et gardent leurs propriétés à vie (à moins d'être affectées par une *dissipation de la magie*).

Potions et onguents de vol (10ème niveau) : Dès le 10ème niveau, le mystique peut produire des potions et onguents non magiques fonctionnant comme des *potions de vol*. Ils permettent à qui les utilise de voler pendant 1d6+10 tours. Il faut 1 décade (2 semaines) pour préparer une potion, contre 1 mois pour une dose d'onguent. La potion conserve ses propriétés pendant 2 mois, l'onguent pendant 6 mois.

Élixirs de santé (12ème niveau) : Au 12ème niveau, le mystique apprend à concocter des *élixirs de santé*, chacune de ces potions lui demandant 1 mois d'efforts. Les élixirs sont magiques et ne peuvent perdre leurs propriétés avant usage (à moins d'être dissipés).

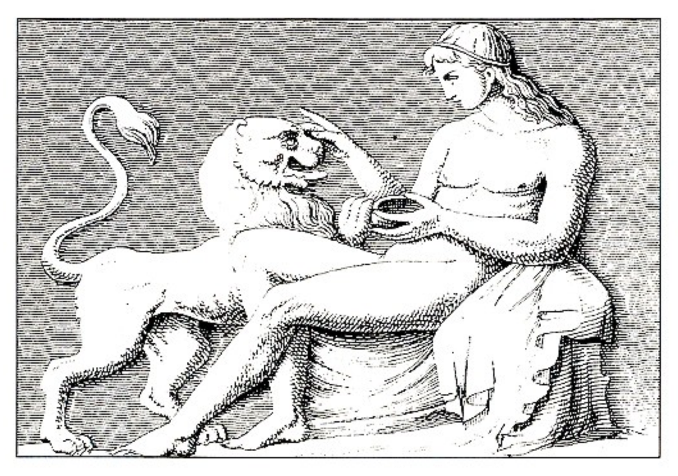
Potions de changement de forme (15ème niveau) : Enfin, au 15ème niveau, le mystique peut préparer une potion magique reproduisant les effets de l'enchantement *changement de forme* (sort de magicien, niveau 9) lorsqu'elle est bue. Son effet dure 2 tours et sa préparation exige 2 mois d'efforts. Elle conserve éternellement ses propriétés (à moins d'être dissipée).

Magie des chandelles

À partir du 7ème niveau, le mystique peut mettre en pratique sa magie et sa grande connaissance des plantes pour préparer des chandelles un peu particulières. Il lui est possible d'en produire 1 par mois. La chandelle brûle pendant 1 tour par tranche de 3 jours passés à la préparer (pour un maximum de 9 tours, qui correspond à 27 jours de labeur). La magie de la bougie prend effet au moment où l'on souffle sa flamme ou celui où elle s'éteint naturellement. Le cas échéant, elle doit brûler en présence de l'individu à qui elle est destinée pour avoir le moindre effet. Le sujet doit rester à moins de 3 m de la flamme tant qu'elle brûle.

Une chandelle ne brûlant pas en continu pendant un minimum de 1 tour reste sans effet. Si elle est éteinte en cours de tour, le tour entamé ne compte pas pour ce qui est de l'effet produit ; par contre, il doit être comptabilisé pour ce qui est de la durée restante. Le personnage peut fabriquer des bougies différentes lorsqu'il monte en niveau.

Chandelle d'amour - rouge (7ème niveau) : Au 7ème niveau, le mystique sait faire une *chandelle d'amour* qui fonctionne de la même manière qu'un *philtre d'amour*. Mais la durée du *charme* est augmentée, puisqu'elle se prolonge pendant 1 jour pour chaque tour où la bougie est restée allumée. Elfes, demi-elfes et autres humains, demi-humains, humanoïdes et créatures des bois qui sont normalement immunisés contre les sorts de type *charme* sont affectés normalement par cette chandelle (les autres créatures conservent leurs résistance et/ou immunité naturelles). Le sujet n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour se défendre et l'effet de la chandelle ne peut être contré que par un *souhait* ou *souhait mineur*.



Enfin, si une personne de sexe opposé est tombée amoureuse de l'utilisateur, cet état se prolonge tant qu'il n'est pas dissipé par magie.

Chandelle de protection - bleue (9ème niveau) : Le mystique peut confectionner ce type de bougie à partir du 9ème niveau. Cette bougie génère l'équivalent d'un sort de *protection contre le mal sur 3 mètres* (ou *protection contre le bien sur 3 mètres*). L'effet, qui dure 1 tour, est doublé contre les créatures d'alignement mauvais si la chandelle a été préparée par un mystique d'alignement bon, et inversement (par exemple, dans ce cas de figure, les créatures d'alignement mauvais attaquent l'individu protégé à -4, ce dernier bénéficiant d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde).

Chandelle de vérité - violette (11ème niveau) : Les *chandelles de vérité* peuvent être créées à partir du 11ème niveau. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine d'entrer en transe et de répondre sans mentir à 2 questions par tour que la bougie a passé à brûler. Cet état, qui se prolonge 2d6 tours durant, l'empêche d'attaquer et réduit de moitié ses facultés de mouvement ; par contre, elle peut se défendre normalement.

Chandelle de guérison - dorée (13ème niveau) : Cette bougie, qui peut être fabriquée dès le 13ème niveau, permet de récupérer 1d6 points de vie par tour qu'elle est restée à brûler. Tous les points de vie sont récupérés d'un coup, dès que la chandelle s'éteint. La créature soignée est celle qui souffle la flamme (ou qui est la plus proche quand la bougie s'éteint d'elle-même).

Chandelle de télépathie - jaune (15ème niveau) : C'est au 15ème niveau que le mystique apprend à confectionner cette bougie qui lui permet (à lui, et à lui seul) de lire les pensées de la créature de son choix et de communiquer mentalement avec elle si elle rate un jet de sauvegarde contre les sorts. Le sujet peut délibérément choisir de rater son jet de sauvegarde (c'est également automatique s'il est charmé). Ce contact télépathique permet de se comprendre, quelle que soit la langue natale des deux correspondants. Mensonges et semi-vérités sont aussitôt perçus comme tels par celui d'en face. Cette faculté de communication dure tant que la chandelle brûle en présence du mystique et du sujet. Elle cesse dès que la flamme s'éteint.

Chandelle de chance - verte (17ème niveau) : Cette bougie, fabriquée dès le 17ème niveau, confère de la chance comme une *pierre porte-bonheur*, sous la forme d'un bonus de +1 ou +5 % sur tous les jets de dés relatifs à une sauvegarde, une esquive, un faux mouvement, un test de caractéristique (dans ce cas bien précis, le bonus est de -1), etc. Si les trésors et objets magiques sont déterminés aléatoirement, le sujet bénéficie également d'un bonus de +/-1 à 10 % (au choix) au résultat du jet de dés. Les jets d'attaque et de dégâts ne sont pas affectés. Le personnage est chanceux durant 1 journée entière pour chaque tour pendant lequel la bougie est restée allumée (le bonus reste toutefois inchangé).

Chandelle de purification - blanche (20ème niveau) : Au 20ème niveau, un mystique d'alignement bon peut préparer une *chandelle de purification*. Avec ce type de bougie, il est possible de jeter *délivrance de la malédiction* au 20ème niveau (ce qui permet de contrer la magie d'une *chandelle de malédiction* ; voir ci-dessous), de conférer l'effet produit lorsque l'on boit un *élixir de santé* (y compris pour ce qui est de soigner les maladies magiques) ou de renvoyer une créature native d'un autre plan dans son monde d'origine (l'effet est automatique, malgré l'éventuelle résistance à la magie du monstre ; voir le sort de magicien de niveau 7, *bannissement*, et le sort de prêtre de niveau 4, *abjuration*, pour de plus amples détails). Un de ces effets est produit chaque tour que la bougie passe à brûler.

Chandelle de puissance - argentée (20ème niveau) : Cette bougie est fabriquée par les mystiques neutres dès le 20ème niveau. Il suffit qu'elle brûle pendant 1 tour pour permettre au sujet de lancer tous ses sorts à effet maximum (elle ressemble donc à l'*encens de méditation*, sauf que l'individu qui en bénéficie n'a pas besoin d'être un prêtre). Les attaques du personnage sont, elles aussi, optimisées : à partir du moment où elles touchent, elles infligent toujours les dégâts maximums. L'effet se prolonge 1 heure durant pour chaque tour pendant lequel la bougie a brûlé.

Chandelle de malédiction - noire (20ème niveau) : Cette chandelle est celle que les mystiques d'alignement mauvais peuvent produire au 20ème niveau. Elle permet de maudire la victime désignée, et ce, à plusieurs reprises : 1 malédiction par tour que la bougie a passé à brûler, jusqu'à un maximum de 6. Ces malédictions peuvent varier, mais les plus courantes sont les suivantes : faiblesse (la Force de la victime tombe à 3), maladresse (Dextérité 3), épuisement (Constitution 3), débilité (Intelligence 3), stupidité (Sagesse 3) et laideur (Charisme 3). La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour chaque malédiction. En cas de succès, elle n'est pas affectée (mais par cette malédiction-là seulement). *Souhait* et *délivrance de la malédiction* (lancés par un prêtre de niveau 12 ou plus) font disparaître une malédiction à chaque fois. Sinon, elles sont permanentes (une *chandelle de purification* permet également de les éliminer ; voir ci-dessus).

Chandelle supplémentaire (25ème niveau) : Au 25ème niveau, les mystiques apprennent à confectionner la chandelle que l'alignement le plus proche du leur a su fabriquer au 20ème niveau. Mystiques d'alignement bon ou mauvais sont donc désormais capables de produire des *chandelles de puissance*. Quant à ceux qui sont d'alignement neutre, ils ont le choix entre les *chandelles de purification* et les *chandelles de malédiction* mais, une fois leur décision prise, il leur est impossible de revenir en arrière (ils ne peuvent apprendre à fabriquer qu'une seule de ces deux bougies).

APPENDICE 2 : INDEX DES SORTS

Advanced Dungeons&Dragons®



Religions & Avatars

par Julia Martin et Eric L. Boyd

Qu'est-ce qui rend un dieu divin ? Comment les divinités naissent-elles et comment meurent-elles ? En quoi une puissance majeure est-elle supérieure à une puissance mineure ? *Religions et avatars* a pour vocation de répondre à ces questions (et à de nombreuses autres) dans le monde des Royaumes Oubliés.

Ce supplément de 192 pages détaille les dieux et religions les plus en vue des Royaumes. Chaque divinité est décrite selon un format facile à lire qui fournit toutes les indications nécessaires sur son aspect, sa personnalité, ses fidèles, sa sphère d'influence, ses éventuels autres noms, le lieu où elle réside, son supérieur, ses alliés, ses ennemis, son symbole, l'alignement de ses fidèles, son avatar, ses diverses manifestations, son Église et les prêtres de son culte. Suivent ensuite le dogme de la religion, les activités quotidiennes des prêtres, les festivités et cérémonies religieuses, les lieux de culte principaux, les ordres affiliés et la tenue que revêtent les membres du clergé, tant pour les grandes occasions qu'au jour le jour. Enfin, chaque religion s'achève par quelques sorts qui lui sont propres. La plupart d'entre eux sont inédits, tandis que d'autres, qui n'avaient été publiés que dans des suppléments désormais introuvables, ont été remis à jour pour prendre en compte l'évolution des règles d'AD&D®.

Religions et avatars regroupe :

- Toutes les puissances majeures, intermédiaires ou mineures du panthéon féerûnien.
- Les dieux morts mais encore vénérés dont, entre autres, Baine, Bhaal, Leïra, Moander et Myrkul.
- De nouvelles classes de prêtres du culte et des sorts spécifiques à chaque religion.
- Des illustrations couleur des prêtres de chaque confession en tenue de cérémonie.
- Quatre nouvelles classes de prêtres officiellement reconnues dans les Royaumes Oubliés : le chaman, le croisé, le moine et le mystique.

Compatible pour tout niveau de jeu.

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

Imprimé au Portugal.

219 F - réf F9516 - ISBN : 2-7408-0212-9

